







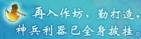




# 时逢国庆陆彭坝

# 玄奘心慈 木魅<sup>复生</sup> 将降长安





\*\*\*\* 待十月一,长安东, 鬼魅魍魉无处遁形。



XY2.163.com

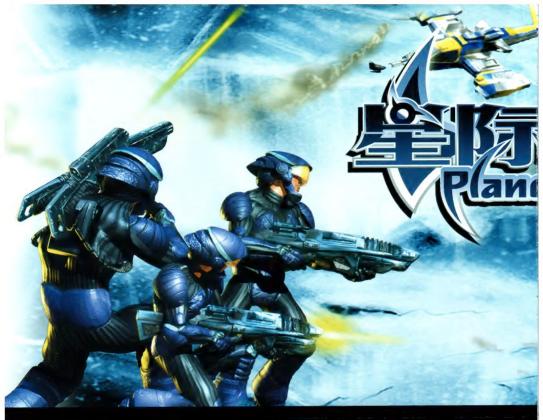
# 广州网易互动娱乐有限公司

地址:广州市环市东南362-366分析世界广场36楼 技术 020-85546362 育务电话:020-85525859 销售基本。020-85553771 广告联系:020-83936163-6010 服务器合作: 020-85525753 客服电话:020-85551557 客服专用信箱:gm01@service.netease.com W W W . J O Y I N T E R . C O M





- 利用第三代底层技术开发的全新对战平台
  - 采用基于真实比赛成绩的积分系统
    - 造就职业专业家业合一的竞技玩家





地球共和国



新联盟











瓦奴主权国











PlanetSide, SOE and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States and/or other countries. PlanetSide is operated in China under license from Sony Online Entertainment Inc. to Coolman Entertainment Inc. (c) 2004 Sony Online Entertainment Inc. All rights reserved.





#### 2004年10月号 息122期

管:中国科学技术协会

办:科学普及出版社 编辑出版 (家用电脑与游戏)编辑部 办公地址:北京市海淀区恩济庄 18 号院

1号楼 1104室

邮政编码 100036

话:(010)88146001 真:(010)88117608

址: www.playgamer.com 电子信箱 play@playgamer.com

主 编:王潜

总策划:宋爱华 编辑部主任:刘威 编辑部副主任 梁华栋

编辑/记者 罗东东 谷岩 周越 石磊

美术编辑: 胥斌 单非

编读热线:(010)88146003-30

项目总监刘淑惠 广告总监 蒋同庆

广告经理 李丽 电子信箱 ad@playgamer.com

发行经理 王瑒 杨新华 电子信箱:publisher@playgamer.com

上海代表处 赵廷 李帅 电 话:(021)58787033 电子邮箱 dagou@playgamer.com

용 ISSN 1009-6183

CN 11-4490/ TP

邮发代号:82-622 国内发行:北京市报刊发行局 国外发行代号: 1359M

国外发行:中国国际图书贸易总公司

bk@mail.cibtc.com.cn 广告经营许可证:京西工商广字第 0010 号

印 刷 北京国彩印刷有限公司 价-8.80 元

健康游戏忠告

抵制不良游戏, 拒绝盗肠游戏, 注意自我保护,谨防受骗上当 適度游戏益脑,沉迷游戏伤身 合理安排时间,享受健康生活

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用,由本刊支付稿酬的稿 件,均视为稿件作者同意以下条款

传, 均稅为楊阡作者同意以卜条款。 1、文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著作权(版权),该作品不侵犯任何他人的著作权。 2、全权许可。《家用电脑与游戏)杂志有权以任何形式(包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介

质)使用、编辑、修改该作品。无须另行征得作者同

(角) 使用、磷铒、筛α以银作品, 无观为行位特件者向 意, 无须男行支付稿酬; 3. 独家使用。未经(家用电脑与游戏) 杂志书 面许可,作者不同意任何单位和个人以任何形式 使用(包括但不限于通过纸爆体, 网络, 光盘等介 质转载、张贴、集结、出版)该作品,著作权法另有规定的除外。

版权声明

本刊刊整的所有內容(除转載部分外),未经 《家用电脑与游戏》為志书面许可、任何单位和个 人不得以任何形式使用(包括但不服于通过纸線 体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作 品、著作权法另有规定的除外。



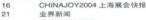






P34





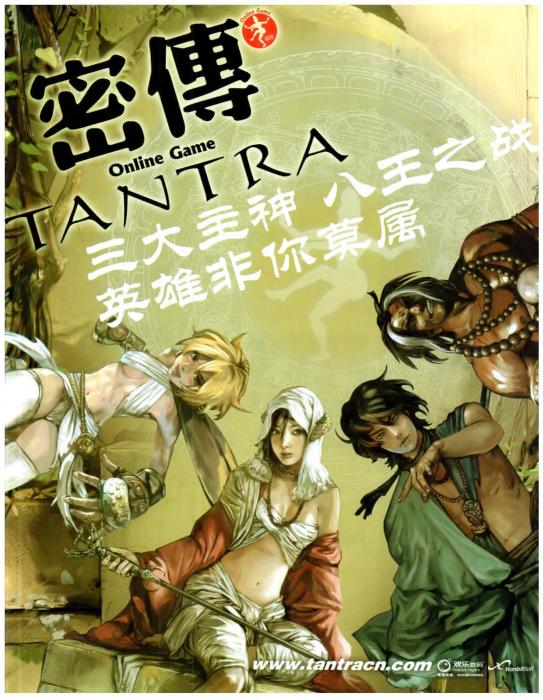
国际上市星运表

24 声音&外刊概览 25 中国游戏风云榜 26 国内上市星运表

#### 新作谦谦

district and some	
28	职业进化足球IV
32	反恐精英:起源
34	模拟人生II
36	被遗忘的国度:恶魔原石
37	上古卷轴IV湮没
38	帝国荣耀
39	恶夜杀机
40	波斯王子: 勇士之心
41	轴心与同盟
42	总统大选一团糟
	西洋棋大师第 10 版
43	帕拉世界
44	刀剑 online 全面战争
46	梦幻国度
48	梦幻之星在线:蓝色脉冲
50	华夏 online
51	希望 online





# 天京好个秋

APRICA STREET, STREET, S.A.S. A CANDIDA DISTA CARDINERS BURNISH SHEEKELD TA BARROWSHIP STRUCKS SARKERANA WATERWAY EXPENSESSED AND ALCOHOL STREET, STREET, STREET, STREET, C ARRESTMENT OF THE REAL VARIABLE VIOLENCES STREET, SANGERS, P. SPERMENT AND USERSON \*\*\* THE BUILDING PROPERTY. ALTERNATION TO SERVICE 化环烯二环化邻物 化苯甲酰苯基酚苯基二 THE RESERVE ARRESTS AND VALUE OF CONTRACTOR STATE VARIABLES AND STREET, ST A PERSONAL PROPERTY.

N. A.F.S. S. BANKS MARK THE BRID HELE WHERE BRIDE REPRESENTATIONS AND A STREET WILLIAM BANKSHARE OF THE AMERICAN CO. ATTACKERS A TARFANSA INTERPRED

ARTHUR MUCH CHARGE TARAL MAL MARKSHIPE LOUGHDAY OF LEVEL OF THE PARTY. A. WHITE PRESENTED SAULTED HATEFULL

nauci antenii















#### 特别企划

掌握世界 11 重小了30 物;曲路放大作

**平机游戏英雄会** 支持 秋田 小盖手护的技术作题广题画之

玩家广角 82

86

历史:帝国的时代:"帝国时代"的史记 文化:月黑风高游戏夜

90 刚樂 92 Sep. 107.

产业:中国游戏教育现状透视 94

产业: 我的信条是"创新" 100 李 4 3 - 黄椋 镜 6 克芹

102 大话川两周年庆典纪实

103 网游为美女买单?

看 1-1 声传走钢丝 104 奥美电子8周年特稿

106 竞技:王者归来

李宝电子"主电芒"超级争精赛业中群区,中籍

竞技:一梦,三年…… 108 チ・キュモ技術物で乱虐

周边:最终幻想的秋天

我对国广精 雅 之王

周边:战国群星录 111

大多 礼。 语 由军大纲自制传 生活:LAN Party,时尚玩乐主义! 112

大话家游

114 编读对对称 117 活动专版 119 会员天地

#### 游戏观点

"真"武侠网络游戏 零香 VS FIE

汉化的遗产 60

#### 文渊丽 78 80

фТ. фТ · · · 扑克牌启示录

苍蝇•外挂•奥运会 谁能保护我们的装备? 81 网吧人众生相









# PLAY! 强攻目录

#### 极限攻略

16

36

仙剑奇侠传川外传:问情篇 元全主线 & 支线设船

战士:二战英雄 6

全任务。推翻逻辑

12 天堂!! 十万个为什么后记 14 天堂!! 职业舞男的生存观

密传职业大比拼

18 剑网百态之三 冷兵传奇

20 魔力 PK 大赛观后感 永远的开始

航海世纪之黄金港 工匠的回归

23 善善骑闯神话 24

26 天翼之链 3.0 拯救者的命运

28 绝对女神 打造最强公会 30

英雄王座 升级指南之战士篇

32 吞食天地 东吴支线任务

33 传奇 3G 终极装备谈 34

传奇世界 铁血魔城攻略篇 35

黄昏的回忆 写在传奇 3 周年 星际 ONLINE 新联邦中队作战指南

神之领域 快速练级法 38

天下无双 3.6 更新版图大观











→義 XPC SS56G/SB83G5 号《接触

DX8 低端显卡"杀手"

生"生进罐放弃车9250"强物,"物告

#### 显卡圣衣

Tt Gent II 点:断球组件样误下收款

#### 游戏科技

桌面精灵

- Game Tech Express 2004 10 脱去 DOOM3 的美丽外衣

DOOM3 版計一整編件



10















# 人类十首络 周年庆典包

jx. kingsoft.com

# 9月20日湖情上市









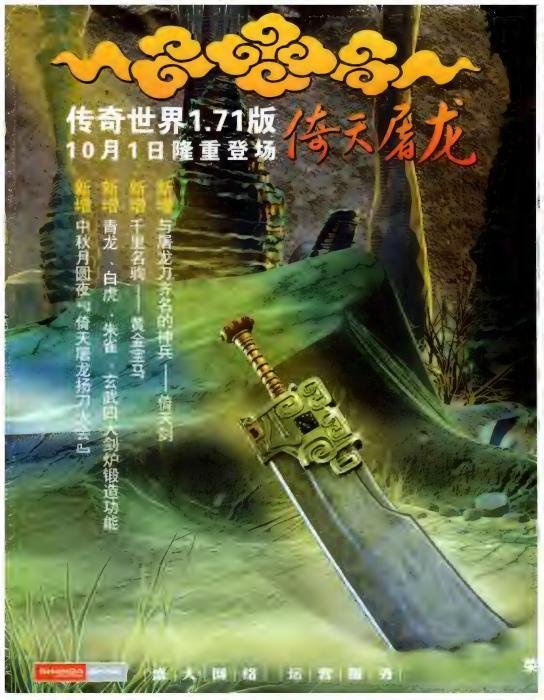


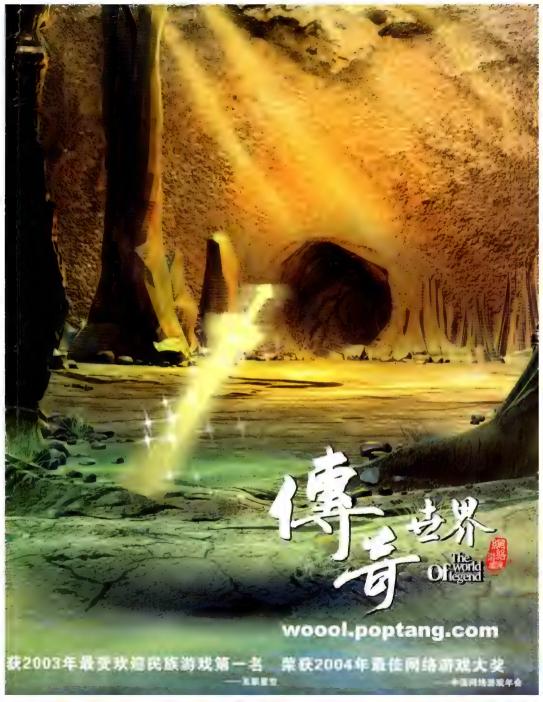
TIPOS接触DVD。这是一样

十三大补丸











# 

土华人民 27 九玉新闻出版学署 中华人民中利克扎莱特大学工 华人民共和和国主義語作中以上作 カー室中国工匠等易が开き、ひまや 人民共和国国家版权局共同主办的第 南中国国·数054点总统生产自24样。[ 重写 [ ] 為十 2004 年 10 月 5 日 全 7 · · 心 [ 局别上): 傅奇中心隆重举(1, 1) sukk 会加工特壓的計步 中华,尼共和王广阜 产。部 45人居世和王教育部 1.主耳 平主《清片团工央委员员 牛玉羊 ) 化工作委员会 电压软件计 "协会" 自主 出版工作者特合 口重互联が特別 中国 青 ) 正 网络协会 上每市新闻电脑局 1 卓市软件行。协会 中国电点集团公司、 中国国际经济技术与作客自己司 由图式 算礼娱子世门商协会 CESA! 其国游戏 产业与发院 KGDI)、韩国游戏机制造商 协会 KAMMA 等单位, 扩展引出由主国 宝版 [ 作者协会旅说] 作委员会犯北京 又威玉"有《有报》、司中同举"

海馬中田玉 数55型式等乐平层及E \* ,中展示),在学成功举力受到社员 九利新国家的重要英主,在平山实利法。 严重 (制产生了中大的轰动,到海在上) 生一年第二年展览的展览规模 展商的 學 有出效果 自传问度 服务水平等户: 都有「芒」生作提高。そから了工量 大 工工育理 鲜土族及平 ... 专院 鲜。 唯美帝 一句通信 青华间方 网龙二玉 光透透光 香港等发出 家田 . 九 美国2 电过去方之数专用业根、流工文奏等 双易 複切 第九城市 网星走点或尔艾斯 点斯、1 智冠电子 国星科技 日村 也。全上铲件等50号画大小用多数数1.1% 前点罗宝 第二国联合合还将他特举 <sup>50</sup> 选至一数仍互动辞于产业高度记证 II 电子偏于技术论坛 游戏单年行语嘉阳" ## CHINAJOY 首串申収的は奇技大利 及 CHINALOY 科赛会市希德战师广大赛 每日 ~ 期 将推士首南北国路成立工程: 一)合作一论坛 中国移动的标节工节表 论坛 的妓号级一保护未成年入圆章台。 众也认为忌依护思桑会议,国的**科邀请** 実い。主管部門行母及国内や著名的? 資商 平发商 と替為可能介け領国表記 5. # 1. 大家遊・「夏毛。

中国国际数码互动保护产品及技术工 用展売会工业 可臨時的要率和五大的平

#### 中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛

2004 : 10 4 1, it , to 4 1 - 6 1, 117 15/16 1.44

2					
以1 我 文章 家庭的 X 或《魏书》 3.4					
्र । १ का १ का १ मा १ ता वार्ष का १ वार्ष १ वर्ष					
- /	- (	文文·文明 10 1/2 11 1 1	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
9 "		9 4 4	, 41		
09 00	10 00	, 2, 16 e			
		-			
		/ 1 × e			
		+ + + + + + + +			
		f = + 0 +			
0.42					
4, 1					
10 00-	10 15	4 . # %1 # CEO	1除天桥 4		
10 20-	10 35	→ NESA I - # Doug	Lowenstein +		
10 40-	10 55	ESA & ATARI 引用申上版	Bruno Bennel		
11 00-	11 15	r &	k × P / 3		
11 20	11 35	EA公司各种分数非心经理	Jon Niermann ₹ 1		
11 40-	11 55	31 t			
12 00-	12 20	t CESA .			
- 16					
14 00-	14 20	Square-Enix , P (	化化二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二		
14 25-	14 40	. 4 6.	ξ. 1		
14 45	15 00	VUG 亚太区市场部副总统	Mark Warburton a "		
15 05	15 20	↑ 维多长数 CEO	* 4 * 1		
15 25	15 40	SOE CEO	John Smedley 4.5		
5.47					
15 55-	16 10	Namoo 公司朝总裁 /=	₁Yoichi Hamguchi % ¹¹		
16 15	16 30	· 5 6' N	54.4.4		
16 35-	16 55	II, II	養芽く・		
17 00-	17 15	N	· 吳博先生		
17 20.	17 35	fit is the	Julian Le Bigot 4.3		



型煤 实况 业影响力吸引着众多的海内外客商。我们相信,展会一定会在打造并不断完善其品

一定会在打造并不断完善其品牌形象的过程中,为中国的数码互动娱乐产业走向世界作出积极的贡献。

# 展会论城日程、海讲人与议题

# 中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛

中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛将为游戏产业国家相关管理部门的领导、国内外游戏协会的高层和国内外游戏公司高层提供一个发表新见解、交流新观念、共同展望未来的平台。本届展会高峰论坛的主题包括:

- ■游戏产业的发展前景、政府政策的支持; ■行业协会在产业中的地位与作用,游戏产业的现状与发展;
- ■游戏产业发展战略,研发与技术创新, 国际化市场营销策略。

在本居展会所邀请到的十数位互动娱乐 产业举足轻重的业界人物中,我们特别介绍 十位代表性的人物及其背景,关于他们特色 高峰论坛上宣讲的内容,我们将在展会期间 出版、并于会场限量免费发放的官方(CHI-NAJOY展会日报)中为您——介绍。



👅 陈天桥 先生

上海盛大网络有限公司董事长兼 CEO 1991 年加入中国共产党, 1991~1994年就读于复日大学经济

学专业并获学士学位。1994~1998 年任上海陆 家職集团公司总裁秘书、下属投资公司局总经 理。1998~1999 年任金信证券总经理办公室主 任。1999~2004 年 2 月任上海密大网络发展有 限公司董事长兼总经理。十五届共青团中央候 补委员、中国游戏工作委员会品理事长,上海 青少年发展基金会副会长,上海游戏专委会主 任委员、上海信息服务业协会品理事长。

> Douglas Lowenstein 先生 美国娱乐软件协会(ESA)主席

1994 年 6 月 Douglas Lowenstein 先生成为互动数码软件协会(IDSA)的主席,从那时开始,在他的领导下,IDSA 成为世界范围内最具影响力和最重要的 PC 和电视游戏软件产业的协会。在Lowendstein 先生的领导下,该协会创建了ESRB 协会,同时也创办了世界最大的互动娱乐展会E3,并开展了世界范围内的反盗版语训等活动。IDSA(Interactive Digital Software Association,www.idsa.com)现已更各为 ESA(Entertainment Software Association,www.thesa.com)。



Bruno Bonnell 先生 Infogrames Entertainment SA (IESA) 及 Atari Inc 之理事主席及执行长 Bruno Bonnell 先生抱定将互

动娱乐推展到世界各个角落的宗旨,于 1983 年与 Thomas Schmider 共同创立公司。此后,

Bonnell 先生将英宝格公司 (Infogrames Entertainment SA) 成功带向市值数百亿美元的 电视游乐器游戏市场。今天英宝格名列全球前 五大游戏发行商之一,除了自有品牌产品的发 行之外, 为其它游戏软件品牌代销发行业务 也稳居美国和欧洲市场的第二位。英宝格于 1999 年购并了 GT Interactive Software 百分 之七十的股权, 成立了美国 Infogrames, Inc., 后改名为 Atari Inc., 进一步于 2000 年 12 月购并了 Hasbro Interactive 及其旗下著 名的品牌,包含 Atari, Monopoly, Scrabble, Jeopardy 及其它。Bonnell 先生毕业于法国巴 黎大学,主修经济及化学工程。在成立英宝格 之前,曾参予早期计算机系统 Thomson TO7 的商品化上市业务。Bonnell 先生现为法国里 昂 UEFA 足球队股东,以及法国软件发行商协 会 SELL 的发起人之一。



本多圭司 先生 Square-Enix 公司副社长

1987年11月进入Enix公司; 1990年4月至1992年3月派驻位

于美国西雅图的 Enix America Corporation,出任量总裁和总经理,具体事务为美国单机软件销售事业的开展;1988年6月至2000年9月任 Enix 公司执行委员、软件企划图长;2000年10月之后任 Enix 公司社长兼最高执行责任人;2001年11月至今在中国成立观星仅尼克斯网络科技(北京)有限公司(即为现在的网星史克威尔艾尼克斯)、出任董事长;2003年4月至今,在 Enix 与 Square—Enix 公司副社长;2004年4月至今作为网星史克威尔艾尼克斯量事长派驻于上海。



张小川 先生 万向通信总裁兼首席执行官

曾任美国安达普宽带公司执



John Smedley 先生 索尼在线娱乐公司主席

John Smedley 先生作为 SOE 公司的主席和 Verant In-

teractrive 公司的共同创建人已经在游戏产业中工作了12年。Smedley 先生作为 ATG 公司的程序员于 1989 年开始涉足游戏产业,之后不久他为 Apple IIe 平台开发了一款产品 QIX,同时 Smedley 先生创建了自己的公司 Knight Technologies。在 Knight Technologies。在 Knight Technologies,但为不同的公司开发了多款产品,如 ATARI Lynx 公司的 Double Dragon,Dirty larry Renegade Cop,Qix等。Smedley 先生作为开发部门的领导为989 Studios 工作了 5年之后开始了在 Verant Interactive 公司的工作,即现在的 SOE (Sony Online Entertainment)公司。



朱骏 先生 第九城市集 团董事长兼



1999 年底,朱骏创办了第九 城市,打造以 WEB 为 基础的网络游戏 《第 九城市》,创造一种全

新的在线娱乐生活方式,进军互联网产业界。 经过短短几年的发展,第九城市在成功运管 《奇迹 MU》之后,将打造一个基于《第九城 市॥》(功能性平台)上,多种游戏并存的互 动娱乐社区。在这个功能性平台上,于今明两 年将陆续推出包括(随鲁也界)、《快乐西 路》、《天外》等。



Jon Niermann 先生

美国艺电公司亚洲区总裁、总经理于 2003年11月加入世界最

大的互动游戏开发和发行商美国 艺电(Electronic Arts)公司,担任亚洲区总 裁,整合该公司在日本及亚太区的2亿美元 的业务。他负责 EA 旗下包括 EA GAMES、 EA SPORTS 在日本、亚太地区、印度和南非 的出版和开发业务,以及 EA 在这些国家的 管理团队。他以擅长迅猛的业务扩展和 EA 各平台产品——游戏机平台、便携式平台、无 线平台和网络平台——在亚洲地区的开发而 闻名。加盟 EA 之前, Niermann 先生为迪斯尼 公司工作了14年。从2001年5月至2003 年11月,他担任迪斯尼亚太区总裁和总经 理,负责该地区的业务拓展、电子娱乐和公司 管理,包括策略營销和策划、品牌管理、调 研、战略合作、沟通交流等企业营销活动,并 监督和检查亚太区各个国家和地区负责人的 工作,包括澳大利亚、中国台湾、韩国、中国 大陆和新兴市场(东南亚及印度)。



杨京 先生

光通通信发展有限公司总裁 1982 年毕业于南京通信工程

△▲▲ 学院,现任中信泰富信息科技有限公司执行副总裁,兼任广州光通通信发展有限公司总裁。2003 年中国软件企业十大领人之一。杨宗先生曾在指挥自动化行业和通信行业工作了二十余年,军队的生活让他圣毅、果敢和睿智。杨宗先生率领他的光通铁军,致力于把光通通信建成业内最受尊敬的数十年,致力于把光通循路建成业内最受尊敬的人生奋斗目标。



董瑞豹 先生 网易公司首席运营官

2003年6月出任网易公司执行董事,参与公司的整体管理工作,主要负责公司的在线游戏业务,并于2004年7月被任命为首席运营官。董先生拥有7年上投资银行及投资管理经验,他曾任techpacific.com Venture Capital Limited 的执行董

事,管理近一亿美元的风险投资。在此之前,董本土游戏开发的交流 先牛曾工作于软库中华基金管理有限公司、野 村集团、怡富证券有限公司投资银行部,以及 于安永会计师事务所任职审计师。董先生于 美国威斯康辛大学毕业、主修会计及自修电 脑,是美国会计师公会成员(AICPA)和注册金 融分析师(Chartered Financial Analyst)。

论坛目标听众:

政府官员、游戏协会、游戏开发商、运营商、 社会科研机构研究人员、媒体

本届中国国际数码互动娱乐产业高峰论 坛还将在 2004 年 10 月 5 日下午举行另外 两场主题论坛,它们分别是:

#### 中国游戏产业投资与合作论坛

论坛主题:

投资中国游戏产业的前景、机遇和风险, 提高竞争力寻求国际合作与投资。 论坛演讲人:

国际投资集团、公司高层、游戏公司高层 论坛目标听众:

金融投资商、游戏协会、游戏开发商、运 营商、社会科研机构研究人员、媒体 论坛地点:

上海新国际博览中心 H3-M10

#### 中国移动游戏产业发展论坛

论坛主题:

中国移动娱乐(主要是游戏)的发展前景 论坛演讲人:

移动娱乐供应商、电信运营商、移动硬件 设备商

论坛目标听众:

移动娱乐(游戏)内容制作商、硬件厂 商、社会科研机构研究人员,媒体 论坛地点:

上海新国际博览中心 H3-M9

#### 亚洲电子娱乐技术论坛

帮助国内本土开发商加强实力, 力争开 发出更多的优秀的自主研发的游戏,跻身世 界游戏大国,这一直是 CHINAJOY 组委会的 工作方针之一。为了促进中国本土游戏的制 作与开发, CHINAJOY 组委会利用展览会议 个平台,继续设立中国电子娱乐技术论坛,邀 请世界知名的游戏大作制作人员,以及中国



本土游戏自主研发 的先驱和优秀代表 游戏制作人,来到 CHINAJOY 现场与 人员进行交流。 论坛主题:

> 借鉴与创新 国际游戏大作与

技术论坛上所邀请到的知名人 物,大多为玩家们最熟悉、最喜爱的 游戏作品的幕后英雄, 再此让我们了 解一下即将出席本届 CHINAJOY 亚 洲电子娱乐技术论坛的业界精英:



Neil Young 先生 美国艺电公司副总裁兼 Maxis Studio 总经理

Neil Young 先生在加入 Maxis 之前,是《魔戒》系列游戏开发团队 的负责人。该系列最早的两款游戏 《双城奇谋》和《王者无敌》在世界 場合。上海南陽病現象中心6号第11号会议室、地点。上海南陽病現象中心6号第12号会议室 范围内的销量均超过500万套。出生 于英国的 Neil Young 先生于 1988 年涉足互动娱乐产业,是英国一个小 型开发公司的程序员和制作人。1992 年到美国,加入了维真公司,制作了 迪斯尼的《阿拉丁》、《森林王子》、 〈卡通总动员〉、〈第11小时〉等作 品,并成为了维真公司产品部的副主 管。1997年4月, Neil Young 先生被 任命为美国艺电公司在德克萨斯州的 子公司 Origin Systems 的副总裁, 主管了《网络创世纪》的启动。1999 年,他开始担任美国艺电的副总裁和 产品总监。



黄华 先生

网易游戏市场部联席总监 黄华先生 1998 年加入游戏

行业, 在业界跌摸滚爬了3年, 担 任过主企划和市场主管,参与了 RPG、SLG、 AVG、CAI 等类型游戏软件的开发并且接触 了游戏软件的宣传、销售、代理和渠道建设等 工作,2001年初加入网易在线游戏部,从此 搭上网络游戏的快车,成为《大话西游》系列 产品的主创人员之一,架构了《大话西游 Online》的世界背景、剧本大纲并刻画了主 要人物的性格,设定了主要物品、道具、装备 等,为《大话西游》的世界奠定了基础,2002 年初重组企划小组并当纲《大适西游 Online # 》产品的开发,任产品经理兼主企划,完成 了《大话西游 Ⅱ》以及后续资料片《再世情 缘》、《缘定三生》的开发工作,2003年初组 建游戏市场部,负责观易游戏营运工作。



袁培胜 先生 育碧公司制作人

袁培胜于6年前加入育碧软 件担任关卡设计师。他的才华在一 些项目中,例如(雷曼॥)和(唐老鸭)中得 到了迅速发展。于是他成为了制作人,领导主 众多游戏开发技术。打产品的开发,例如塞干 PS2 平台的(恐惧 杀机》和《彩虹六号 ▮》。开发了 10 个游戏 作品的他是中国这一代人中经验最丰富的制

> 作人之一。目前他正在制作的项目是闻名世 八界的《幽灵行动》的续集。

#### 中国移动游戏产业发展论坛。

演讲时间	演讲单位	演讲人
13: 30-17: 30 译基亚 北京群胜科技有原 阿斯 Gameloft 数似红	者基业	大中国区的副总统黄伽卫先生
	北京群胜网科技有限公司	游戏开发总监-岛凌志先生
	网络	无线的产品经理+-罗财源先生
	Gameloft	总经理鲍松
	数位组	CEO-吴刚先生
	波波魔人	CEO 连齐翰先生

前戏分级与保护未成年人温卓会议	and the state of				
主題,游戏分级与保护未成年人	主題: 國際等級指標等				
合作单位 中国神少年网络协会	合作单位。光谱操作 2004年10月7日上午 9, 00-12, 00				
2004年10月7日上午9:00-12:00					

#### 亚洲电子娱乐技术论坛 🚄

2004年10月6日 上海新国际用	長距中心 3 号馆 10 号会议室
主題 借鉴 16.新	
演讲时间, 演讲单位	演讲人
09: 00-09 45 美国 EA 公司	《魔戒》系列制作负责人-Neil Young 先生
09: 50-10: 35 暴電公司	总裁 Mike Morhame 先生
10 40-11 25 法国务捐	(南尺行动) 续集制作人-栽培胜先生
11: 30-12: 15 网易公司	(大话西游) 原列制作人-黄华先生
TN	
13. 30-14. 15 英國 SOE 公司	《順球人战网络版 帝国分裂》制作人
	Raph Koster 为,1
14: 20-15 05 盛人公司	CTO 兼研发总监逻群年先1
15: 10-15: 55 Square-Enix	《魔力宝贝》制作人齐藤阳介先生
16: 00-16: 45 賽博先锋公司	《荣罐》制作人-宋亿疆先生



Raph Koster 先生 索尼在线娱乐首席文化官

作为索尼在线娱乐的首席文 化官 (CCO, Chief Cultural Offi-

cer). Raph Koster 先生的工作就是确保索尼 在线娱乐产品在创新方面能持续在市场上处 于领导地位。在加入索尼在线娱乐之前, Raph Koster 先生就已在这个行业工作了 8 年,是游戏界广受尊敬和欢迎的权威人士。他 曾是索尼在线娱乐产品《星球大战网络版:帝 国分裂》的策划总监。而在加盟索尼在线媒 乐之前他曾是《网络创世纪》以及《网络创 世纪:次世代》的主设计。



潭群钊 先生 上海盛大网络有限公司 首席技术官兼研发总监

1992~1996 年就读于华东理 工大学化学工程专业并获学工学位:1996~ 1999 年华东理工大学洁净煤技术研究所助 教;1999~2003年上海盛大网络发展有限公 司任研发总监;2803至今任上海盛大网络发 展有限公司 CTO 兼研发总点。



齐藤阳介 先生 Square-Enix 公司 执行役员,第10开发事业部部长 齐藤阳介先生 1992 年进入 Enix,喜欢挑战,开发了多款受人 **卫娱** 实况 欢迎的 PS、PS2 游戏。 在网络游戏这个新领域备受注

目的齐藤,是在大陆地区很受 欢迎的《魔力宝贝》创作人员。被称为"魔力 之父",日本、中国、全世界的玩家都期待齐 藤式的新作品的出现。



宋亿疆 先生

北京赛博先锋软件有限公司制作人 2000年12月~2001年10月 就职于北京创意廣翔软件公司,开

#### 论坛目标听众:

自主研发游戏的相关技术人员、有意愿 将来投身游戏设计、制作、开发的学生,媒体

上海新国际博览中心 H3-M10

#### 游戏分级与保护未成年人圆桌会议

#### 会议时间:

2004年10月7日上午0900~12:00合作单位:

中国青少年网络协会

会议主题:

游戏分级与保护未成年人问题的讨论 会议参加人员(邀请):

国内游戏行业专业人员、社会科学研究人员

论坛地点: 上海新国际博览中心 H6-M11

#### 虚拟物品保护圆桌会议

#### 会议时间:

2004年10月7日上午09·00~12:00 合作单位。

光通通信发展有限公司

会议主题

游戏虚拟物品(财产)的保护会议参加人员(邀请):

区多加入页(盛頃): 国内游戏行业专业人员、

社会科学研究人员、法律界人士 论坛地点:上海新国际博览中心 H6-M12

#### 展会特色活动

#### CHINAJOY 数码专区 -21 世纪未来数码港

九十年代崛起的数码产品,是电子通信、 计算机产业高速联动发展的产物。进入新世 经的超短几年间,数码技术更是发展的声势 后为,铺头盖地。数码产品以轻巧,简便,彰 最个性化,以及可被接受的价格成为了消费 市场炙手可热的新宠。上海作为一个国际化 大都市,一直勇于走在科技与时尚的前沿。 "第一届中国国际数码互动娱乐产品及技术 应用展览会"的成功举办无疑触动了人们心 中对数码产品的热情与兴奋的神经。

看好数码产品对当今社会的影响,尤其是年轻人群对数码产品的热夷情结,本国展会组委会将在"第二届中国面际数码互动设施,还是及表述回用展览会"专门增设"21世纪未来数码港"展示区作为一个展示与互动的交流平台,在增进人们对数码产品了解的简酌,更旨在为数码厂商提供一个展现良好品牌性能与优势的机会,促进整个数码互动娱乐产业的发展。

"21 世纪未来数码港"展示区将给我们带来更多的惊喜。

#### 第二届 CHINAJOY 游戏角色扮演嘉年华

第二届 CHINAJOY COSPLAY 将大大超 出上国的表演规模: COSPLAY 的表演又類将 会采用 500 平米特接效果的舞台,并没有观众 席,观众可以轻松自如的坐着看上一整大的节 目表演。表源区的旁边特别设置了自由摄影区、 组委会指安排表演完毕的 COSPLAY 角色到处 仅区或配合观众和爆体的摄影拉照。自由摄影 区内还会有许多不参加表演的 COSPLAY 演 员,现场观众愿意的话也可以与他们一起合影 智术,为自己参加这次规模空重的游戏盛会留 下槽彩的纪念。

除了正规務戏厂商的務戏角色表演之外,组委会还将邀请国内部分优秀的 COSPLAY 社会团体参与表演节目。本届 COSPLAY 活动的社会团体表演那分受到了国内各大院校的 COSPLAY 社团组织的密切关注。展会组委会将会进行一次大规模的 COSPLAY 社会团体选拔活动,从中挑选出最优秀的 COSPLAY 社会团体选拔活动,从中挑选出最优秀的 COSPLAY 社会团体选拔活动,最轻到的一个人员会有路到由玩家们自发组织的 COSPLAY 表演,两种表演风格相得益彰,将会给现场观众带夹丰富多彩的精神零受。

展会现场的表演结束之后,组委会还婚组织部分节目在上海的10所高校进行巡回 預出。复日大学、同济大学、华东师范大学、上海师范大学、上海师范大学、东华大学、上海无学(宝山 灰 区)、华东理工大学、上海海运学院、上海前经大学、华东双法大学(松江大学巅新校区)和南江大学顺。

#### CHINAJOY 首届电视 游戏竞技大赛

CHINAJOY 作为 国内最具影响力的数 码互动娱乐展会活动

今年首次推出电视游戏竞技大赛,此次活动原在推动国内的电视游戏竞技大赛,此次活动原在推动国内的电视游戏的的游戏类产品市场推广的最佳平台,展会期间吸引参测展会的观众会在6万人左右并在逐年增加,组委会利用展会巨大的社会影响,相时参观展会的电视游戏玩家可以在现场参与比赛活动。同时,展会明期经过频频进入夏季的职业电视游戏玩家每在现场进行最终的比赛。

大会指定竞赛专用平台: PlayStation 2 比赛时间·2004年10月5日-7日 比赛地点: 上海新国际博览中心二号厅 比赛项目:

> 男子组比赛项目: 实况足球七 女子组比赛项目: 超级泡泡龙 综合比赛项目: ①铁拳四

2)极品飞车之地下狂飙

#### 互动灵感、一起 PLAY!

作为 CHINAJOY 组委会的密切合作伙伴、自席平面集体和官方《CHINAJOY 展会日报,独家承办商、家游杂志社将安排众多采访记者,通过官方《CHINAJOY 展会日报》为各位带来鲜为人知的各种论坛大事、活动行事历,完全参展大作、完整展商资料及展位地图指南,让你的每一天 CHINAJOY 都充满发现的映廊。

此外,家務杂志还在此次 CHINAJOY 展会上联合众多参展厂商共同推进一场 CHI-NAJOY "串串烧" 身宝大行动。只要凭当天《CHINAJOY 展会日报》 到访各活动合作厂商的展台,即有机会获得一校寻宝贴纸,而当你集齐十枚以上的贴纸时,即可即往家游展台,选择你所喜爱的展会礼品! 告诉你,我们准备了数千份特色名异的游戏周边礼品在等你。哦! 上海新属际 博 贞中心 1号馆 1262/1263 家游展台,寻找你的互动灵感,来一起 PLAY!





#### 第二届 ChinaJoy 情况介绍会 在沪至行

9.6日、第二届中国内研教部方面提了""支技 1 位用無限金(minden 情見下 1 立在 1 每年代 新期 中联合者电子召唤和网络下放管理门面 引担在境体 也 1、作所不知該無今及通酬可以 1 每1 如湖北縣間外部 皮紙印1等等等,四分以 日付了了食;其

(7) 本用几名提出() "如何重量要会成功"。否定") 整米見 我生生發度于中面性視点 可能超级集 了解智慧的作用 计 题 超晓十五 ] 九二答及 者以及自然者的高色度。但今年这届在。因为本保(haralmini)上超是 广土的社 健康体系 抓 · 主成可放於成門 , "、因此 見去大生了无力報力和司德國門即改的 1日] 将上来最本關聯会成 J. 1, AD. 重要标准

直线伤益 引机同门指击 打工资会采决 弄得者是否满意大路是有要更求的拘累 "他怎

新九師即花十二五經条件俱到 1111 置転銷 南地铁山石 。但直南 10 此我建议作委二准备 此人旦,在地 经抽种牌资中。 乙烷接进现象 五合 **新数型上版重要的,专款、 方面是型** 我告诉在国际上部代发令、九 方面 12 16 88 1 1 1 6 5

掛介部 本国社会规划直和和 \$ f 2 x x x + + + 1, 10 th x G 199 是什么下方的2·5 电气候的 ( ) 为1.参表。 上於組工13 至 \* 据机群每件加热性 80 5 作报。 182 K WA 41 > - GAGE 4 ( ) 的诸多国内所著名游戏。一





# 2004 网游法律研讨会召开 京城法学专家共论网游之法

· 1 = 1 東京文化作 信息 " 4 年 改在书 化工厂的 工程工程支持 医水中性性炎 电流流 特界保护协会 未明知了病 这一点起火。 数 海中半水香幣 身有 2014国络车板 美 11、61、民文交换的,1、 1、网络水板工。 本少好,1全日日我也上自各份会政策工业看,...

取北 古建雄的女皇子母养人主奏 介丁 以 "网络游戏技术的现状与发展趋势"网络游戏的主场管理 、网络游戏礼人上下。《》《》 "传播不良信息的法律责任""虚拟财产的法律地位""网络游戏中的消费者以4分》"当16也" 行了深入地探讨

際"支煙食藥制以外 購充 网络 出、等许多治病与肾疾病 谁 八九表 明亮生物之口形状 性钠性的的代表证整理了对论 於用电脑上,前点 至是代关州 是邀回,你或课体何况"成立"。 12 会议还比发"有关例都法律与通讯人会论文集

#### 发展重待政府规范 网债会导新"健康网览"

即将在10月28日至31日举行的第三届中国内证明格文化博动会等各十年晚上基本。购 阶段 作为文化那联合其他几大相关那委任何利益的网络文化。1747年1日第三、本年四十二、18 11 抱你同识的健康可游为较少量2、人们"繁复同路文化 负益美的; 后 打标的打工 格、弊 ·网络文化"亦作生生自核的影响

2011年年上十年 文化部首作1111 中國培療收入、增放了 网络文化传统作 1 6 6 6 务成至《 14, 27 ) 与疑问解说,故精理生态。 与人用编辑主义人 化广约铜谱率设计电路 文打事! 备奉報隻 此外 人化部位出合 与即列《托铃理新行题》 技中 编设之一生 呼 格游板等中联网文化作品的内容计查制度 古个人化礼引天工规 中国第二届网络文化博光学 也辨值,并我的网络游戏, 口",健康发展作为1. 有 至 至于可增少格尔与起去 爱、勤的精。 化网络膨枝大寒,忧寒过野上游戏"大药等分成人将柏龙希望"我 这是识别广泛浓爱。与东北 推禁等了主题, 行存分 超游戏玩家特别是青心什么雕琢游戏的关目 口时信息与内网络教政证符 商提供人员

从政门选年 医连锁时侧髂缝旋肌大弧管 为复。对上土进及军政的大口礼却上高一者无法。 网络游戏别难进入测试17段 中内分析成为 非性口 , 华我与网络旅牧一首礼健康失报与技术 要占有之 的第三届同博会, 无疑为成为"健康风游"举起了解明的维护

#### 东方幻想武侠大片《墨香》内测十月开启

10 与上旬 由腾武数的代理机夺为乞慰战役大片 墨香 将揭开其神秘而此 正式在中心。 5 开 t t ch W

聖商 「解 by eNother 二可那时 年 輕目 衛针付作用 1 減月 年。明 七 / 1 br 京本公司

个自1的中山武侯世界 自 零色 等引 火炭之目 也 跨武教物的 墨香 丰和山芹,并从,1根大河,株林 和最快的 生性 克成 " 事养 我二 作之 利, 对, 为, 人 化洗花、赋予了 學養 昨日 的目标准

學者 見中司節 自全司)以武法何常的社 具有1届的内涵有探写的中华文化制建 有前 3 支 错的世界里, 机泵可以做一个完全属于自己的债务 [[ 费选择 6 种或器和 3 xi 余种武功 按称的 吸引 功尽服太侠风花,比武和 PK 购和决+方式任选,号, 权 棉的裂菌系统毛机欠癖的设定极具特色 重多 赞讯请访问 墨香·官网 www moving conten-





#### "联通·盛大游戏之旅"在沪落下帷幕

9日12日, 11日对我通有限分别与 每盛大同格发展有限公司联合各专的"联通·强大整线 竹稿 、皮癣在上有有钢 在上线大内下水路 東下為部门。「埃 从 ii) 法就几户禁止折除 2 多至 中国联通通已数分上复 罐火网络灌木、蜂(I())防火桥 中国联盟 每分、可管影響 于健等出席、自中联党农政人,并并帮助股队党及农民支票上 对本民主赛商一直流具见了为

本文 碳值 熔火柱板之版 "且要不明全批费制。 人名费休知,数十间群板 一个。25月升 至 縣 武梯跨复 一即两个人可溶除水火等三胎 主赛中赛时投口房籍 独血传动 传介工程 相 神经 作手格工工赛格员 厚岭与校广风各有 较 1 1 各地的可靠的成份于 "是每个 1 : 1 经对方支票介益 東下各地的 10 支战队 4x 1 网南南于鼓外开聚 1 每日货分最厂的, 1 114 在日本鄉中 内部、務府、游戏 · 强气 · 研究自同例推动门 Y 新生15 ... 交收 起头,并而有内断的设约图)编成在轴边网络 深绘的 (hance 对整理是手段的场象表 複放 on h 1 on 1 A1. W

#### 搜都不拘一略招人才 《刀剑 Online》"十万缶薪" 福晓

8月21日在北京举行时"十与年春玩游戏 幸运大杯奖 人名 Charte 人型玩 新可能关码 中,300名热心玩家与搜集公司商居华宁 像象秋日日发人人共同见证了特等染行主发证 名"刀 剑地方特使"的产生

司 4 - 1. 年月 1.7束 国 19.移动作大广 5.2. Online 資利地展的機構拥护 九 十九 生私户存成 舌动 以其充满,趣的导致内容,贴近机率需求的奖明。这两 这有限制的企业等,也 辐射下,阻抗感性之处 "一、本门下入一年,然,将故与"下"。作我观赏效 不从 、提升 "难事 打多 1 机木 1.1本以 1.1机硬矿、 排浆 1.1、堤前放下各集各上的"干人", 在农 , 家 , 好污奖 京部分 保持尽持成 "知行 相交与为" 未行规范 1萬十万 单行关单的不以现金的建 嚴 改在製すたしい。後端推禁工作は もらり具 しり乗

機匠 1条件 1: 只有点偶找的。 1. 明年表。 从文教介示了编辑专定储蓄的点 下方有 杨元思说"丰富 医广流之抗系则型从事致成化 一起归来经值不遇知 以一门的连续一个 學生 经人口付付票据 医内围性手术 解射的现象 法执行的复数执行公司表示指数目或指述 生育 进入机平服在 将要引变流 作 消息情授人! 以授权要约事者 希望中常心的技术家能够把握 At Burn 100 14





#### 91 休闲小游戏赛相日本东京电玩展

7001年19 年,他刘贺 Tex 1 1 1 24 年 26 12 月 6 本有少有产额作品阶级超游器。 東海市 

安 市正大多所 例をリ、でも、マキ状 ・中駅 信用 年度とは、4年 (新隆 直接 ・を) 「現在け、 Jeon 以リオア (Henna 是 ) 集関省株本、春東 ステニカーを表 ・ 市里 1 大服力 抗性 直長 目前身多生中等效器後上数的数、服务的一张几个分件不少。 战争上之前 公量与维力与全针对 10 其中的网络体的心态线、1其趣味性和体的数、橡皮与网友出发模



# 光字华要携《希望 online》 与抗家期约 ChinaJov

5 日 1 : 1 - 日内 希望 Onare 有 | 均等り 1 年 | 財 ( brain 考え マナ しょ 1 カ

60 mm 31 24 4 4 6 2 6 9 4 9 6 5 融名的 化水类粥样或纸或分平自然人工 申抗支 土 多存收在转出网络科行场中 有名列的工力 中国行马有更是取得了某价特质化的说法 抗全 (1) + 面针直接术 可要用, 香脂和肉新的 电磁路分 1 國內裝备 打斧拳使 都使或游戏或为少年下1 何遵行 与此 1 的 1 1 1 九 1 作夏 1 1 7 上 4 紫柳出版 电影备账台, 锅缸 希望 online 格以 股書新 性 有"《花样会场







#### 朗金科技举行三周年媒体座谈会

9月16日,北京開金軟体科技有限公司在北京举行了"朗金科技一周年媒体座谈会",多家知名网络与平面媒体接受激读并参加此次媒体陈谈会

新念科技有限公司正式成立于 2001年、公司由多名會說到于同時外知名辦政上下公司,其名 丰富管理险險和技术研发实力的實際人士领导,开发团队运由仓库具有多价的设计及经验的确 英组成。则会社社已为师员《中居台湾等多家加名物业公司进刊明日委托开发会号,每分纳行了 大廠商品、网络游戏研发项目,历经"商"选渐成腾升和累了核心研发技术和经验;且至线企研发 网络数性态品长设备的

朝命科技投入巨颚研发具有国际标准及竞争力的 3D 网络游戏项目,在以技术为核心发展 的策略下公司已经开发完成了自主知识平板的 3D 阻尼引擎,具备于 3 国际同步的 3D 图形图像 技术水平,用以保证开张项目的实现与应用。自输《天司者》即将进入封闭内制阶段





#### 上海坤近网络《星际 Online》 玩家见面会

索尼在线板系(SOE)的世界域 PPS 网络游戏大作《琴琢 online》(PlanetSide) 於于被引进了国 內,由上海坤辺网络乌塘有限公司代理运营。9 月启动内测、8 月 22 日,坤辺网络在上海召开了 《琴琢 online》及家见面仓。目的是与反家进行沟通、「馨玩家卷法、为即再到来的内测行好基础

《图字·Damitz/A版文出版》,因为《图文》,是《外华证法》,为《中华文》,如"可有"和 "人数百名为情况家官用来到金属"。全上海立网路飞龙港车车的中了了过过底代条即改约 到衷,对部设数了详细的介绍 随后会上播放了简外化量标 online)玩家这队的情形 MV,并邀请到 输助玩家 1 合代表和CS 站外代表上包索:"我们少分外名

#### 第七届京台科技论坛召开 数位内容(游戏)论坛呼唤数字电视应用

#### 联禁在线携数数产品大学讲军线上娱乐事业

電勢信就在水月隔坡槽出了整个产品计划。但其等时为Ako 万定的 3D MMORPC(Last Chaos)即提供用的资本代单。Chaoline)这些物性包含溶析定律可能的概要19.1。6.2 元 便有16万人均同百月增热。有效用途差等18.9 记度接着效力。气态素,此即使指十6个等等 临底并明述。是对整理存在与对定性影響的原则等的原则等的原则等的原则等的。 临底并明述。是对于中心含有风量使用的由于由于由于自身的原则。有一个可能,但由于自身的原则。 的引入之途在于中心含有风量使用的由于由口能的低低电影和传统中的影响。而未 另一个时间。

#### 巨商是怎样练成的?! 游戏、图书、海外游学团各登场

9月1日.北京新旬天羅斯子松舊傳替數或任約)与图析任日最悠宏特或成的北武河同步上 20 布念,前沒補予集团執行长別相同,北京游改礦千貫近长質立排与新行作者私彰之別场同問 線出版度定图目5年,海沒埔子另一引人屬目的申請是資本任為27 水火炎衛也資 同时联合企業 用电精等遊及分配柱及 17173 网络,共同等办 30 万成就领海外游学等"活动,49 月1日活动令 市品計 注答權可任任約2至月期的 30000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 100000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000 10000



#### 将反对进行到值 奥美电子主由王争霸赛 9·11 北京开战

9月11日.果美电子竞技部于北京葡萄报网广始管等体验师。培布为局关于中北于春葡春的代 发布会。同时拉开了北京分赛区的大赛债券。此此比赛总块赛延率队安全将印写国内 CS 比赛安全 新商品 万到 10 万),决赛资格采用邀请申报选章并行方式。2004年 WCG LSWC、CPL、CEG 号会园 福香推址节步技化工厂等近军队伍能宜能进入总处赛,其余决赛美部队地位募延生。地区联件在 今后一分月内险格于北京、上地、江南路山、西发展、东线山、直接 福祉研书等地方十





#### 秉承清华传统,振兴游戏教育

9月17日,由國內著名高欄口 专业培训机构清华万鄉公司联系韩國前改开发领军人纳产兴 植光年(爾邦传書)(不中)(A3)以中國的结合的FOVIX 公司共同举办的"新成人专教育计究" 正式对好及市。该计划是在务场相比全保障部中国就是相当技术指导中止。中国就并写立场企游 政教符合企以及清集大学信息周围、路锁文中心的推导下毒力的、并在指建一个国内游戏产专与

中心的指导下睾办的、行在搭建 一个国内群战产者与 国际新型游戏运营与管理经验 开发技术体系的沟通 平台,为中国游戏产业的发展费定良好的技术基础



#### 英特尔 2004 年度中国数字盛典 拉开校园巡展大薯

9月7日,由高級和仁田園為賴之可由電过名豐助,攤、周中與同時网络文化糖聚会主办、 面力模所"发起。异与中国文化市场同表办。凤凰卫视、阿文世界,清清剛、支根墨空、ARTS 杂志 社、闪电等峰危限会主办的中场股下领系创作领域最全也、崇领乐、通文鬼、爱点总会翻集局的签 会设并了投资运搬的大寨,本次投资运费于9月7日至5日分别在北京的近立沿海池、海南 万裕江"相约5年高校每十、李春市总址至17年第一日19日至中部成为"现场温力的市台都将 刊餐在大寨官方用站 www dagp,com.cn上接受同支评判。获奖作品将获得总等或品金额高达自万 形态户环境别大生

#### 双舷排出火旋风 9618XT 冰翼超频限量版







#### 整合"简"视野 ATI Radeon IGP 芯片组产品新理念

#### 网游新军,万马起步

8月9日,南京万马网络发展有限公司成立的新闻发布会在北京中华世纪坛举行 来自文化部 科技部 上海市数字娱乐中心 各合作企业 各媒体的嘉宾共与盛会 会上,万马

CEO 张晓薇女士与公司高层管理团队共同启动了象征公司道勃发展的光电水晶球,这标志着又

- 支实力强劲的新军加入了自执化的中国网络游戏市场大战

目前,万马公司旗下台 支在韩国资深游戏制作人指导下的 实力强大的研发团队,自行研 制的网数(赤龙笙心)历经 年的并发,已经于8月正式上线 同时,公司还拥有 个庞大的销售 网络, 1万个终端遍布全国 业内人主认为,这两大优势有助于万马在目前激烈的网游角逐中占 据到一个有利的位置

#### 美阑无线推出自主研发手机联团游戏

中国最大的芜线互联增值服务提供商之 的 是通龙线公司携手 MOTO 共同推出 〈 界传 克)手机联网游戏,目前已经进入倒计时阶段

玩家将在 MOTO 最新款的 E680 中发现这款手机网游 作为 款网络游戏、( 界传说) 有之 整的背景 游戏场景,任务情节和对战操作,玩家可以在其中练级 聊天 PK 交友,也能加入各种 隋会,形成自己的虚拟社会

探美通无线介绍,这款游戏的计划定价为信息包月费为12元.囊括12数小游戏 ( 界传 说)是在 GPRS 网络上运行使用的、中国移动将采取使用流量进行计费 另据介绍。目前游戏兼容 多歡 K-JAVA 手机机型、同时针对未来的游戏更新服务,美通无线还在尽量简化下载更新的步 镰,给用户提供更方便舒适的游戏环境







# 緊友骏网携手《神话》北京藝师

9月7日、"2004神话全国株广磐郷大会"在上市中 关村敷码大厦召开,大会由坡网集团与服友网络联合主 办,标志曹(神话)游戏大规模地面推广活动即将展开

此前,被网已经与多家游戏厂商合作在全国集力 了多次独具创意的推广活动,在被网强大推广队伍的 **背后,技术领先的被网在线为其提供了后盾支撑 驗** 网在线建立了网络游戏市场的集道销售方式、建立开 放作的产业平台,联合上游合作厂商,整合下游渠道, 形成紧密链条,共同推广和销售产品,争取市场优势 和份額,从而推进整个网络产业的健康发展



#### 《魔力宝贝》 第二届 PK 大赛國滿结束

9月12日,全国雇力玩家器首期待的重量级盛会等。届(雇力宝贝)PK总决赛A上指正大广 坊り被除電休息

经过模片的较量,5 IN LOVE 队战胜了青青 a 岁月队夺取了本次比赛的静怀冠军 事间因 支进军决赛的队伍分别获得了由魔力宝贝之父齐酶先生及网层的林总颁发的奖品和奖杯。第 届魔力 PK 比赛在欢乐的气氛中圆满结束

魔力制作总监齐娜洋介先生在现场透露了(魔力宝贝)的更新动向。其中包括增加豪系统、全 新设计纸娃娃变装系统和开发更高阶级职业等内容、未来玩家还有可能通过手机连上雕力。









## 华擎在京发布 Combo 及 Upgrade 系列主航

9月7日、华擎 ASRock 在北京举行了"华擎 Combo 及 Upgrade 系列产品发布会"。华擎 P4 Cpmbo 主板同时配备了英特尔 Socket 478 和最新 的 LGA775 这两种 CPU 插槽架构,用户无需更换 主扳即可方便地将他们的个人电脑从 Socket 478 CPU 升级至 LGA775 CPU, 而 Upgrade 系列主板 则是面对使用 AMD Athlon XP 处理器的用户。 未来用户有意升级至 Athlon 64 处理器时,可以通 过购置 块附加卡从而无需更换主板完成升级,而 升级卡的散热设计也十分合理

这两款主板不到 5101 元的价格将在对性价比 敏感的消费群体中吹起 股"Combo & Upgrade 区潮



#### 手机网络游戏《无限乾坤》面世

由北京遺籬科技有限公司自主开发和运营的手机网络游戏 (无限乾坤)目前已经而世 此款 游戏是属于手机 Java 平台之上,能实现图文同步及万人存线的网络游戏产品 它逾越了传统 lava 游戏·印脸目缀自乐的游戏模式,改变了手机短信游戏地文字模式的单调件,充分利用了[axà 平台 的图形优势 同时,它还突破了PC 网带受空间限定的雕碎,从而使网游玩家可以随时随地进行 网络在线游戏

#### 全国最大最高档网吧王府并开业

9月18日、全国最大阿吧世纪嘉硕在北京"金街"王府井东方新天地广场边举行了盛大的开 JF 13 .00.

世纪嘉硕网吧拥有清华同方公司提供的 600 多台高性能电脑。其中 1/3 采用了英特尔具备 超线程技术的寿舞 IV 处理器 在服务理念上,世纪嘉硕超越了目前周吧只能提供简单的上网腺 入 游戏服务的经营模式,特别根据不同的用户群,分别开辟了不同的服务专区,力图为用户提供 流服务

#### 摩托罗拉 E680 享乐 PDA 炫酷登场

个球移动通讯著名厂商摩托罗拉公司于9月2日在北京发布集PDA、音乐、游戏和视频等强 大功能 f 9 6° ° ° F F PDA "--- E680 齐备商务及娱乐两大功能的 E680 将成为新生代时尚消 费 战的"至ゼ装备"E680将带着"Hard work, Hard play"(授人工作、投入游戏)的时尚现念开 的全新事 1 與牙新时代 更多关于 E680 的详细咨询,请关注近期(家游)杂志的专题评测

### 面向由低端主流显长应用 XGI展现图形前片界新势力

9月 16日 图形芯片界新生力量 XGI(图诚科技)公司携新时代显示解决方案 Volan 系列图 見ご片,向业界及媒体能载资告进军中國大陆市場。XGI 紧密合作伙作联冠电子、伸全资讯(場盈 科技, 承启等安排了丰富的 产品展示。XGI通路合作伙伴 世平集团 高午特科技公司则

着重强调了要道建设方面的 规划,充分展现了XGI换心厂 播深耕大陆市场的宏伟意思 发布会现场特别安排了(输出 传说)(仙塘传说)(NBA Live) 数游戏的 COSPLAY 表演、展现了 Volan V8,V5 V3XT 和 V3 系列全面的 DX9/DX8 | 特效规格支持及

高性价比的解决方案



#### PC 间高品质电视心板 ATI 推出革命性的影像外理器

ATI 在近日发表了最新的的 Theater 550 PRO 影像处理器,并邀集众多合作厂商举办据大 发表会。根据 ATI 表示,这款产品支持 PCI 及 PCI Express 接口,可遇过计算机插卡、主报音效解 央方案及笔记型计算机等产品,为 PC 提供极好的电视讯号接收及个人录像机 (PVR) 功能,据 下解、等 推由 ATI 所生产 具 Theater 550 PRO 功能的 TV Wonder Elite Remote Control Edition 将会在今年底问世、华硕、精显科技、微星科技、聪泰公司、蓝宝科技和挑讯科技器排推出 树长产品

# Tt 火旱 6 散热器全新上市

近日, 全球领先的计算机整体散热解决方案提供商 Thermaltake(Tt)推出全新火星6散热器 这是 数针对 Intel 平台中高端散映市场的产品, 支持目前 [ntel 478 架构所有 CPU 的散热器 同时,其 95 元的定价使之成为同类产品中件 价比部高的法署





"我问卖盗版的老板,知道《FIFA 2005》什么时候 卍吗? 他说 10 月 5 号。我问他盗版什么时候能止, 他见 10 月 6 号。《模拟人生 2》 我手头拿到的还只是 Beta w 本, 安装界面没有中文语言选择, 盗版却已经正来了, 而 月中文、1文都有"



"这样的薪水对他们来说很小错了,尤其在俄罗斯 我 现在于下有很多人在为我做事、我还准备招更多的人

石製量

"你们居然把一位 11 岁的小女孩的账号验封了,这 位小女孩在 Kettemoor 服务器里扮演的是 名舞者, 地 只是接受了一个慷慨的武器制造船的捐进

"今天呢,首先相们得祝贺小! 人姚明,如家伙,主, 和子,跟新馬 男篮 人独得 孙子 看未摩, "这鼓励运动欠多打七子游戏,则 1. 姚明, 那人我不是说了嘛, 他打了一座上电子游戏, 状态回复伸勇, 这种精神是 值得鼓励的 王有响仁这个射击,"十中十"朱儿南,也是喜欢打这个电玩,那种 射击的电讯 多打造效,运动。也中针成绩"

"很有迷的、传奇。我说主来。传奇》,大家可能都知道,就你不知道。我是 去年开始玩的,玩到一年,人工,要备被图运会,就改法玩了。朋友帮忙练练级,所 以就设计考虑装备的事情" 

"业内商探引过一集类似。长广 的革育题村游戏,可在游戏的内容设计士 地"小龙。小花

"我愿意花些时间来指事游戏媒体存在的司题。很少有人会司我们询问以确 以某点点是否属实。"他们系到某条/ 封新闻 1、通点会决。"。"我们试图问 3D Realms公司求证此消息,但在截私的依然未能引他们取得联系"约束。事实

1. 在我收到他们的面可那件 35 分钟后, 他们就已经把消息贴到了两十一。

"我希望查禁本身能引起对,论目注和'法士心生'这一概念的更深入的讨 论 随看全球 体化的推过,或点引因对于历史的态度会变得更是是在"



#### PC Gamer 《龙与地下城:次世代》 ( D&D: The Next Generation )

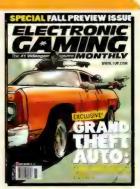
为纪念"龙与地下城"诞生30周年,我们 收集了一批最新的"龙与地下城"游戏的信息。 包括《龙与地下城在线》(D&D Online 柏 徳之门3》(Baldur's Gate III)、《无冬之夜 2. (Neverwinter Nights 2) 和 龙晶 (DragonShard),另外还有一些必玩的"龙与 地下域。MOD。





Computer Gaming World 《模拟人生2》 (The Sims 2)

模拟,生2 终于失了,我心所评论编辑 Robert Coffey なく干数、計、均手培養組 イ 田閣が 残却不全の多題。よ我・」 超甲看着。 模拟人生 2 究竟有支有走到玩家心脏期望。



#### **Electronic Gaming Monthly** 《侠盗猎车手:圣安德鲁斯》 ( Grand Theft Auto; San Andreas )

我们把赌注押在了今年最受期待的游 戏---(快盗猎车手,圣安德鲁斯)上,押在了 Las Venturas,这个拉斯唯加斯风格的罪恶都市 上。我们手头还有很多足以让人大吃一惊的赌 注, 规划黑帮战争、功夫桑道, 还有 篮球?

秋季, 天高气爽, 气寂多时的 PL 游戏有所回升, 接二连三的火炸登台, 你还能再抱怨是的可玩吗?

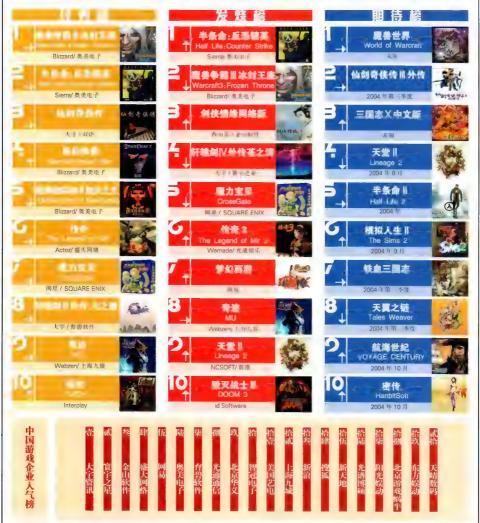
《天堂目》公正物功使已用等與典码榜。先是這時几天增裝服务器,随后又是轰轰無無的反於柱大行动 足兒玩家扶情知 新工程在本代榜章之上,《天堂目》依取在副榜轉上前有一席之地,看来还有大少旬灰没有法而到班号或是含不上服务器地, 让我们向上等待,,,

期待已久的《毁灭战士III》止已会场,id 再次向世人证明了他们非凡的引擎创作字力,至于辟戏品质如何我们对且不论、再抛开向少有人问意的多人对战部分,仅当这是一部详用硬件主流的点法程序。我们已经可以歧心大胆地给DON\*打上满分了

就在出稿之前,《模拟人生息》已经上海,相信下公月这部作品就不会再长期霸占我们仅有的名额了 本月期待特上也有部面孔出现,同将《宫传》成功枪准,同游势力之大即将让人汗赖

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与"以普通信件[明信日]、读者司查调查和本干,电子信箱 readeraplasgamer, com 投票皆可、投票者均可参加月底的抽奖活动,单连读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或器绝效件一套

2004年9月号"中国游戏风云榜"幸运读者:陈建生(上海) 包刀道(呼和浩特) 李思祁(太原) 罗思青(攀枝花) 杨昊一(石家庄)



# 国际上市星运表

# Oct 2004



自我突破指数 ★★★☆ 游戏类型 动作智险 类似游戏 (印第安那·琼斯与皇陵)

ndiana Jones and the Emperor Tomb 制作公司 Atlantis 发行公司 Adventure Company 上市日期 10月03日

这一经典系列终于有所突破,不再一味死抱着传统的冒 险游戏模式,也有望使亚特兰蒂斯这个题材走上多元化发展



投形投酷指数 ★★★☆

游戏类型 体育 差似游戏(好尼·雷吉绍职身练习) Tony Hawk Pro Skater 3

制作公司 Neversoft Entertainment 发行公司 Activision 上市日期 10 月 04 日

游戏名称中的"地下"并非地面以下的意思,而是非官 的意思,不过同样包含了世界巡回赛模式,还更新了比赛



毛骨悚然指数 ★★★★

游戏类型 第三人称动作 类似游戏 (古墓丽影 黑暗天使) Lara Croft Tomb Raider The Angel of Darkness 制作公司 Black Element 发行公司 Cenega Publishing 上市日期 10 月 04 日

捷克开发 小组的又一力作,风格、情节都带有(生化危 机)的痕迹,只是把场景和敌人换成了荒僻的小山村和古代 的游戏



前车之鉴指数 ★★★☆

游戏类型 第一人称动作 类似游戏 (荣誉勋章之突出重图) Meda of Honor Allied Assault Breakthrough 制作公司 2015 发行公司 VU Games

上市日期 10月05日

游戏从一个比较新颖的角度描写越战。玩家扮演一名新 兵经历这场发生在南亚大陆的旷日持久的战争,不过从名称 上依然能感受到美国人的自我优越和英雄主义思想。



坐以待能指数 ★★★ 5 游戏类型 体育

类似游戏 (足球 2004) FIFA Soccer 2004 制作公司 EA Canada

With Wall FA Sports 上市日期 10月05日

在(实况足球)的不断挤兑下,新版本依然没有什么创 新,而且事实早已证明 3D 画面的精美远远不敌丰富的游戏



加口中天报教 ★★★★ 游戏类型 体盲

类似游戏 (NBA 2004) NBA Live 2004

制作公司 EA Canada 发行公司 EA Sports 上市日期 10月05日

不同于 FIFA 系列的江河日下, NBA 系列却还是如日中 天,改进了 Dynasty 模式, 还特意强化了灯光效果。



层出不穷指数 ★★★

放弃类型 飞行 类似游戏(苏德空战川被遗忘的战斗) 制作公司 1C

发行公司 Librard 上市日期 10月11日

新的资料片包含8个新的任务、10种新外壳、改进的联 机协同作战特性,还能使用语音转换包将德语和俄语转换成 英语。



再现历史指数 ★★★

游戏类型 飞行 类似游戏《战斗飞行横拟》之伦敦上空的魔 Combet Flight Smullstor 3 Battle for Britain Addor 制作公司 GMX Media #社会 Ala) GMX Media 上市日期 10 月 11 8

贵科片新加入很多元素,包括飞机、部队、声音 场景 基 地 飞行分,以及参战国。游戏任务完全根据诺曼底登陆战制 作,连每天的行进地图也都是根据史实绘制的



勝气可嘉指数 ★★★☆

游戏类型 第一人称动作 美似游戏 (部落 里际图图)

(Starsiege Tribes) 創作公司 . Irrational Games

发行公司 VU Games 上市日期 10月12日

这个生不逢时的动作游戏系列坚强地生存下来了,不仅 推出了新的续作。而且还附赠了大量礼物。这就是正版的忧 势。



不超生指数 ★★★★ 游戏类型 第一人称动作 类似游戏 (孤岛惊迪)

( Far Cry ) 制作公司 People Can Fly 发行公司 DreamCatcher Interactive 上市日期 10月14日

资料片剧情延续原作结尾处,并拥有一个全新的任务 包含10个关卡,照例还有更多的修物和武器,其实进入游戏 就已曾身地狱。



黯然神伤指数 ★★★\*\* 游戏类型 角色扮演

类信游戏 (始定阐改) Dungeon Siege 制作公司 Heuristic Park 发行公司 DreamCatcher Interactive

上市日期 10月14日 类似"龙与地下城"的背景,全3D的精美画面,丰富的 战斗技巧以及角色特技、构成了这个史诗般的 RPG 大作、但



仗势欺人指数 ★★★ 游戏类型 即时战略

类似游戏 (地面控制 || ) ( Ground Control 2 Operation Exodus )

制作公司 GMX Media 发行公司 Tri Synergy 上市日期 10月25日

玩家作为名将之后, 身处 1990 年的海湾地区, 指挥美国 海军陆战队转战少漠、各种装甲部队、空袭、轰炸将带来军事 上的绝对优势。



众望所用指数 ★★★★ 游戏举型 横松经营 类似游戏 (过山车大亨 11) 制作公司 Frontier Developments 发行公司 Atan 上市日期 10 月 26 日

作为深受女性玩家欢迎的系列,2 代照搬 1 代的 2D 引 擎竟然取得了更大的成功。新作将使用全新的 3D 引擎,视觉 效果将带来惊喜,同时也增强了游戏性。



也无望超越简美产品的成就。

改→換而指數 ★★★□ 游戏类型 第一人称动作 类似游戏 (联合行动) Joint Operations Typhoon Rising 制作公司 Destineer 发行公司 Gathering 上市日期 10 月 26 日

熟悉的外交用语,外加中东地区的游戏背景,不能不今 人产生遐想。而沉寂多年的"近距离作战"终于也选择了放



百家争鸣指数 ★★★☆ 推改类型 角色粉溶

娄似游戏 (吸血鬼 游世之教験) Vampire The Masquerade Redemption 制作公司 Nihilistic

发行公司 Activision 上市日期 10月26日

纸上游戏报见同样适用于 PC 版本、分许选择转换不同 的血族,并且有类似"创世纪"系列那种道德观。这一类型的 RPG 虽然略显孤寂,但毕竟代表了 RPG 发展的不同理念。

# 国内上市星运

<b>建設名</b> 章		, į			Der A Tel. 🗷	<b>-</b> 1.15
育碧软件 Tel: 021-5878	88969 E-Mail; help@ubis	oft.com	.cn			
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004/Q3	98
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/Q3	69
细胞分裂 明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004/Q3	98
猎杀潜航 ▮	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/Q4	待定
美国艺电 Tel-010-6410	00888 E-Mail-eachina@e	22 0000	20			
荣誉勋章 奇袭先锋	EA EA	FPS	中文	1	2004/Q2	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q2 2004/Q2	待定
模拟人生: 魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/Q2 2004/Q3	待定
哈利·波特·魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q3	待定
	)1955 E-Mail 800@sunv					
信徒 2.精灵的崛起(中文版)		ST	中文	2	2004/08	49
对抗罗马	Independent Arts	ST	中文	1	2004/10	49
世界籃球经理	MetalFin	ST	中文	1	2004/11	49
中世纪文明	Magitech	ST	中文	2	2004/11	49
<b>跌血联盟川野火</b>	Strategy First	ST	中文	1	2004/11	49
末日之战	CDV	AV	中文	2	2004/12	49
空间互动 Tel:010-8289	95428/9 E-Mail:zhujn@16	316.co	m			
恐惧杀手	People Can Fly	FPS	中文	3	2004/07	58
神倫=	ION Storm	AC	中文	3	2004/08	58
热血江湖	KRGsoft	RPG	中文	2	2004/09	48
實字之星 Tel:010-8265	50151-105 E-Mail:kefu@	Bunieta	net on			
风色幻想非罪与罚的镇魂副			中文	3	2004/Q3	待定
L创奇侠传三外传·问情篇	上海软星	RP	中文	4	2004/Q3	待定
宇之缤纷系列 新绝代双骄		RP	中文	8	2004/Q3	待定
宇之缤纷系列: 幻世录	臭汀科技		中文	1	2004/Q3	待定
三国群英传V	臭汀科技	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
幻想三国志	宇峻科技	RP	中文	待定	2004/Q4	待定
新天地 Tel: 010-628620	042 E-Mail-support@su					
新天地 181;010—628620 影子行动:红色水银	Atari Supportersu	AC.	game.c 待定		2004/10	49
影子行动:紅巴小磯 极道无间 ▮	Atari			待定		10
权理无问■ 闪点行动Ⅱ	Atari	AC/A	V中文	待定	2004/10	待定
A□(上型) II	Atan	AC	待定	待定	2004/Q4	待定
阳光娱动 Tel 010-649						
灰鷹·邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q4	58
圣城	Ascaron	RP	中文	2	2004/Q4	58
科林麦克雷拉力赛Ⅳ	Codemasters	RC	中文	4	2004/Q4	69
虚幻竞技场 2004	ATARI	FPS	英文	2DVD	2004/Q4	88
光谱博硕 Tel: 010-6296	9069 E-Mail: service	@ttime.	com.cr	1		
工业大字Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2004/09	50
模拟邻居	JoWood	ST	中文	1	2004/09	50
万夫莫敌 圣女传	Enlight	AC	中文	1	2004/09	待定
天使恋曲	KOGADO	SI	中文	1	2004/10	待定
秋之回忆·想君	KID	SI	中文	待定	2004/Q3	待定
特勤机甲队 Ⅵ	工画堂 /KOGADO	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
寒美软件 Tel-010-8263	1588 E-Mail-aec@aome	eisoft on	m			
英伦霸主 ■	Sierra	ST	中文	2	2004/10	68
神界外传	CDV	RP	英文	2	2004/10	67
	Sierra	AC		4		待定
部落 复仇	Sierra	AC	英文	4	2004/10	待员

天堂Ⅱ	新浪乐谷
http://www.lineage	2 com en
天翼之链	天纵网络

http://www.joyzone.com.cn 天外 第九城市 http://mo.the9.com/

绝对女神 金玉天立 http://www.gth-online.com.cn 神话 聚友网络

http://www.ryl.com.cn/ 科隆 久游网 http://corum 9you.com/

巨高 游戏橘子 http://game.gamania.com.cn/jushang 神之領域 上海兆湾 http://www.asgard.com.cn

刀劍 OL 全面战争 搜狐 http://bo.sohu.com

骑士·帝国 http://www.knight-online.com.cn 信仰 天晴敦码 http://xy.91.com/home.htm

侠义道 萝工厂 http://www.xiayidao.cn/ 幻灵游侠 3.0 天晴敷码

http://hl.91 com/ 寄保 事緣何世

http://www.xonline.com.cn/ 善血晴天 ONLINE 创意廣翔 http://www.bxonline.net/ 梦想 硅谷动力 http://www.netdream.com.cn

雅典娜 全智塔 http://laqia.gameking.com.cn

效乐教码 207 (49) http://www.tantracn.com 英雄王座 17GAME http://www.yxwz.com/

开天 臭英 http://www.ktonline.com.cn/

武林外史 盛大 http://do.poptang.com 封神榜 金山 http://fs.kingsoft.com/ 封神传说 光通

http://www.nabi.com.cn/ 天方夜谭 中广网 http://www.wkec.com/big5index.html 三国策[[] 皓字互动

http://www.sgconline.com cn/ 传音 3G 光道 http://www.mir3.com.cn/newmir3/index.html

足球经理在线 新大陆 http://www.managerzone.cn/

铁鱼三国志 北京华义 http://www.bisangou.com 墨音 商武

http://www.moxiang.com.cn/ 航海世纪 游戏蜗牛 http://www.hanghai.com/

养龙剑心 万马网络 http://www.dragonheart.com.cn/ 墨际 OL 坤迈科技

http://planetside.coolman.com.cn/ 飞飞 問易

http://ff.163.com/



为 "实况足球" (Wining Eleven) 系列的海外版。"职业进化足 "系列在内容上与日版是完全一致的。本次完全移植 实况足 球8)的(职业进化足球IV)(Pro Evolution Soccer 4,后文简 称 PES4 ) 将于 10 月登场。小到菜单界面,大到比赛系统, PES4 都呈现 出了革命性的变化。

# C·罗纳尔多——将 R2 进行

19 岁的"小小罗纳尔多"以其炫目花哨的带球与犀利的个人突破征 服了全世界的球迷,PES4中大幅度强化的R2键将11玩家亲自体验一把 "小小罗"的风采。



【原地盘带【本作的盘带系统 强调更为真实的"变速过人",为此 KCET 为 R2 加入了很多静止状态下 的盘带动作。带球过程中在松开方 向键的同时按下 L1 与 R2. 球员会 做出急停的动作。本作中 R2 急停动 11的同时球员会做出面朝球门方位 变向的调整动作, 如果条停发生在 边路, 球员会将身体侧转 45 度,将 自己的身姿调整到与底线平行的位 置(即停球、变向用一个动作完 成1.利用对手由于惯性造成停滞的 瞬间加速过人。停球状态下三击 R2. 球员的脚会原地做出 个要拨 球的假动作,然后把球踩在脚下。这 一个动作做出来后球是不动的,但

对方后卫会被假动作述感,玩家可以利用稍纵即逝的机会加速突破。

【挑球变向】本作将加大停球的难度,技术值差的选手在停大力传球 时容易失误。新加入的 R2 '挑球变向'会让技术细腻的选手如鱼得水。在 停半高球的时候按 R2 并给出方向,球员能够在外脚背卸球的同时将球轻 轻挑到指定的位置,配合原本的 R3 挑球,技术球员可以让玩家的绿茵争 霸战演化方 场华丽的视觉盛宴。

【R2 原地起跳】这个动作在 WE6 中首次出现,用途是在对方铲球的 瞬间让球员起跳以避免受伤-本作中的 R2 躲铲除了可必避开对手对受伤 耐性较低洗手的' 韦必杀'外、"敏捷性"指数较高的选手在起跳结束 后能够用一个大跨步赶上运动中的皮球 前提是对方在此之前的铲球并 没有破坏球的运行路线 , 这种情况下已经倒地的对手是无法再追上进 攻队员了。这个动作改变了以往作品中在躲铲的同时也丧失进攻机会的 弊病, 11 '对人不对球'式的粗野防守方式遭遇毁灭性的打击。

以上是 PES4 盘带系统中新加入的动作。其他革新的内容包括 双主 R2 的绕跨本作中可以在利足完成第一段绕跨后实施变向,绕跨动作后球员 会自动进行轻微的加速,能够从央主中 脱颖而出"。R1+R2 的大幅度趟球



距离会大大超过前作。这个变化使得 WE7 中的"大趟球"进化为了名副其实的"人球 分过",那些技术粗糙、但身体强壮的队员可 以选择这种方式完成突破 (加图索 "我也 能试试!? " )。假射扣球后的硬直时间被彻 底取消,并且在己方半场也可以完成假射扣 球,动作完成后的连接与变向更为从容。



# 传球方式大变更



【多点传球】冠军杯上AC 米兰队客场 0比4负于西甲劲旅拉科鲁尼亚的比赛中, 米兰的强大后防线在贝莱隆精准传球所引 爆的多点、多层次纵深打击下土崩瓦解。在 以往的 WE 作品中,传球系统一直存在一个 问题·如果三名球员站在一条线上、A想把 球交给诉端的 C,但球往往会给到距离 A 更 近的 B。这个问题在 PES4 中被彻底修正,你 也可以像贝莱隆一样。用不同大小的力量将 球送至球场的任何角落。

本作中判断传近处球员还是传远端是 根据玩家按键的时间来决定的,按住传球键

超过一秒,球会交到同一条传球路线上处于最远位置的球员,高速反击中 多点包抄情况下的 L1 挑传身后会更为从容。不仅如此, 短传也可以产生 同样的效果 地面球交给远端球员的过程中,处于同一传球路线上的同伴 会自动让开(类似漏球),并迅速前插,掩护队友接应。地面盲塞球方面, 由于"蓄力"的加入,游戏中完全可以实现英超赛场反击时司空见惯的



"后卫直塞前锋"战术,用一 个按键冲垮对方在由攻转守 时混乱的队形。后场解围只能 用"□"键来完成。"X"键用 于后场长传己方前锋,而非原 本的大脚解围。

【脚后跟五方向传球】脚 后跟的传球不再限制于前作的 一种方向,配合方向键,球员可 以潇洒的用自己的脚后跟给处 于五个不同方向的队友传球

# 阿德里亚诺 + 雷克巴-

国米的阿德+雷克巴这一组风格完全不同 的任意球罚球手成为了对方门将的梦魇, 尤其是 战术任意球时二人的交叉掩护,让对方搞不清即 将遭遇的是横扫千军的重炮轰门还是精确无比 巡航导弹。现在 PES4 中加入的战术任意球也可 以让那些虚拟门将们面临同样的"困扰"。

任意球罚球前按下 SELECT 键,游戏会进入 双人战术任意球模式,策应队员可以选择站在球 的两侧。正常模式下射球后,策应队员会进行假 跑,以干扰、迷惑门将的视线。这个模式下按住





R1 的罚球,策应队员会在罚球队员发力的瞬间迅速插入禁区,而按住 L1 罚球则是站在前端策应队员突然起脚打门,给此时站位不佳的门将以毁灭 性的打击。按下手柄上的 R3 摇杆,策应队员会进入拨球状态,用摇杆给出 方向,策应队员会将球拨到制定位置,罚球队员一个大脚怒射-----切都 清净了, 这让 20-25 米范围内位置较正的任意球又多了一种选择。

#### 卡卡---球员成长系统

从一个名不见经传的毛头小伙到 AC 米兰的中场巨星,长卡的成长经历可谓是 一个奇迹。同样,PES4的大师联赛模式中 全新加入的成长系统会让你亲自体验那 些巨星们的成长、颠峰与衰落。

【成长曲线】大师联赛(以下简称 ML) 模式下的每个球员都有属于自己的 成长曲线,从这个曲线上可以看出球员的 潜质、数值增长与未来老化的时间点。本 作中比赛过后不会获得"育成点",玩家 无法手动干预球星的成长,系统会根据年 轻球员在场上的表现给出一定数量的经



验值,每当一项数值的经验值槽蓄满,该能力就会增加一点(但原有特技 始终不会增长)。由于潜质的不同、每个球员的成长速度也是截然不同 的,成长曲线呈峰状的球员可以在一个赛季内成为巨星,而曲线平滑的球 员即使再有上住表现也会一无所获,年龄超过老化时间点的球员不但无





法增加数值,各种能力还有随着时间的流逝退化。衰老的速度也是因人而 异的,大器晚成型球员(如拉尔森、斯坦姆)到35岁高龄时能力依然会不 停增长,状态稳定性球员(如基恩、戴维斯)到退役前依然可以保持颠峰 时期的状态,而某些昙花一现型球员往往在25岁时就开始走下坡路。由 于游戏第一次引入了时间的概念,你不可能像以往作品一样用一群 40 岁 高龄的 "老爷爷" 满场飞奔。购买球员时除了看他的能力,特技,更重要的 是他的成长潜力,一个数值全白但成长曲线上升速度极快的毛头小孩远 比江河日下的"明日黄花"要更有发展前途。在注重俱乐部战绩的同时、 玩家还要考虑球队的新老交替问题,由于年龄的关系,你无法组建一支由 同时处于颠峰状态球员组成的队伍。这让 WE 系列也有了 CM 的感觉。

# 

阿布拉莫维奇的金元政策可以买来一支豪门球队,但无法为自己买 回一轉联赛奖杯,在风云变幻的欧洲赛场,一支豪强球队除了需要阿布的 大额支票以外,还需要德尚在人员配置、转会运作的大智慧。在 ML 模式 大变更的 PES4 中,你也会同样感受到这个真理。

【转会难度】"移籍难度"的设定被取消了,玩家无法像前作一样通

讨更改设置来降低转会难 度,取而代之的是每一个球 员都有属于自己的转会难 度, 该项难度以三颗五角星 表示, 星数越少表示转会的 难度越大,其中没有星(即 转会可能度为 0 ) 的球员都 属俱乐部的"非卖品"。本俱 乐部球员在挂牌后的限制条









件更多、电脑不会像以往作品 中那样每逢转会市场开放就大 肆抢购玩家兜售的垃圾球员, 那些不曾打比赛、表现极差或 者已经进入衰退期的球员可能 在挂牌后几个赛季都无人问 津。为了调整球员的状态,除了 让 青年球员 名参加比赛以外。 冬歇期还可以安排 8 场热身 赛,热身赛之间的间隙可以组 织球员参加训练营, 训练营中 的训练项目类似 TRAINING 模 式下的技术挑战,不同的是完 成全部训练项目的球员会大幅 增加相关能力。那些无法获取 经验值成长的老球员也可以通 过训练延缓衰老。

为了鼓励玩家培养新人,

那些 22 岁以下的明日之星们无论在现实中对于所属俱乐部多么重要, 你都可以轻而易举的将其购得,C·罗、鲁尼、鲁本、海廷加、波多尔斯基等 希望之星们在 ML 模式下的数值并不惊人,但他们的成长速度极快。尽管 大牌球星的转会难度很高,但随着玩家俱乐部影响力的扩大,他们的转会 难度也会下降,如易布拉辛蕈维奇在初始阶段是转会难度最高的"死硬 分子"之一,但当玩家升入 D1,并成为双冠王之后,他就会乖乖的来到玩 家所率领的俱乐部。本作的 ML 分为四个赛区,联赛成绩突出的球队更容 易吸引本赛区球员的目光,想"逮着谁买谁"的话,在WEFA冠军杯上的 出色表现才是竞争大牌球员们的最有力武器。系统会在每个赛季中公布 四次 WEFA 风云榜,根据玩家在 WEFA 联赛中的综合评定发表排名,排 名靠前的球队在转会市场上拥有更强的吸引力。系统还会根据所有参赛 球队的进攻、防守效能对每个球队的 FW、MF、DF 线进行综合评定。

【免费球员】本作转会的变化与成长系统是捆绑在一起的.赛季末转 入契约期为 1-0 年的球员不再免费,转入有俱乐部所属(无论他到赛季 末的合同是否到期)的任何球员都需要一笔昂贵的资金,这个设定变化 会让 D2 创业阶段的玩家举步为艰。但 17 岁的无所属球员是免费的,除 了可以提供给玩家"倒卖人口"以捞取利润以外,最重要的是那些明日巨 星们就隐藏在这群小孩之中。玩家可以通过成长曲线来迅速判断出球员 的培养潜质。特别需要指出的是,游戏中引入了类似 CM 中的"转世球 员"设定,元老球员退役后会以17岁青年球员的面目出现在所属国家的 球员列表中,这些转世球员具有超强的成长曲线。

【新增两种 ML 模式】成长系统使本作的 ML 玩法呈现出了质的变 化。为了照顾到日益增加的轻度玩家,KCET 为不同需要层次的玩家提供 了三种 ML 模式 除经典模式外,玩家可以使用俱乐部的现实阵容进行比 赛,免去了创业阶段缺兵少将更没钱的苦恼。该模式的玩法与经典模式-





样,无论选择的是哪支事门球队,玩家都将从 D2 联赛起步。"原创队作成 模式"是介于经典模式与真实阵容模式之间的一种玩法:玩家在开始阶 段需要设计俱乐部的队服、队名,选择体育场,进入正式游戏后,你可以将 原创队的任意三名球员与 D1/D2 联赛中任何俱乐部所属的三名球员进 行交换。限制条件仅仅是后者年薪加起来不能超过前者的总和。说到这 里,不得不提一下本作的薪水支付方式,球员的工资采用年薪制,在每赛 季的第 44 周一次性专付全部球员工资,本作取消了赤字的设定,一旦球 队资金低于 0,游戏就会宣告结束。

【球员状态】令人恼火的倒白箭头在 PES4 中会变得非常稀有、除了 那些安定度低干3的球员以外,大多数队员都能以良好的状态开始比赛, 球员的状态与连续比赛的数量有关。如经历"联赛-本国杯赛-冠军 杯"这样的一周三赛之后,系统会提示哪些球员的体力已经开始透支,需 要放到替补席上休养,如一意孤行的让这些疲劳过度的球员继续参加比 赛,他们会在下面连续几轮比赛中以极差的状态出现,体力槽的回复速度 也会降到正常状态下的三分之一。伤愈球员在归队后不能立刻上场比赛, 他们的状态会以横白箭头与倒白箭头表示,需要在板凳上休息几轮之后 方可回到正常水平。

此外,游戏还加入了国脚球员上调国家队比赛这样的有趣设定,这些 国脚球员每年被国家队征召四次,时间为一周,回归后国脚们的体力会有 大幅度下降。但考虑到 ML 初期阶段玩家的人员不足问题, 五星难度以下 国脚的征召会在两次以内。

# 雷輪格尔——了解新能力、新特技

在雷哈格尔调教下的希腊队凭借高 度严谨的技战术体系,以一群在资深球 诛听来都闻所未闻的球员征服了欧罗巴 大地, 其根本在于雷哈格尔对于手下球 员能力、特点的高度熟悉,正是这种熟悉 让他发挥出了这支球队的最大战斗力。 在 PES4 中,多项新能力、新特技也将等 待着玩家的发掘, 如何发挥这些全新加 入的能力关系到玩家是否能够成为虚拟 寨场的霸主。

【逆足频率】逆足频率决定着球员 使用非擅长脚完成技术动作的几率,这 项数值不是孤立的,一个逆足精度极差 的球员如果有较高的逆足频率,那么他



在场上的传、射将变得犹如一个业余球员般可笑。双脚技术同样出色的球 员除了逆足精度这项数值以外,逆足频率也将关系到他是否能在严密防 守下发挥自己双脚无孔不入的穿透力。

【控球大师(Dribble Keep)】拥有这项特技的球员在控球时会让球 "粘"在自己的脚上,过人的成功率较高。

【反越位(Line Position)】拥有反越位特技的前锋会与对方防线的

最后一人保持平行。一旦己方直塞身后会迅速前插撕破对手的防线,这项

技能与原作中的"前插"技能有很大的不同、拥有反越位特技的球员在前 插时是有目的、有选择性的。第乌夫与英扎吉在反击中的不同特点可以通 过这项特技很好的区分开来。

【访,中路讲政(Side Player, Center Player)】这两项特技有助干球 员在所属位置上的选位与接应。

【滑铲(Sliding)】拥有滑铲技能的后卫倒地后会在草坪上滑动一段 距离,以增大防守面积,这项技能不会影响球员倒地后起身的速度。

【个性化裁判】本次的 PES4 中终于让以 往作品中一直隐身的裁判们从幕后走向了台 前。与前作类似,玩家可以在友谊赛中选择裁 判(本作中登场裁判总计81名,但除日本薪 判外,其他都为非实名,包括为 PES3 代言的 科里纳),不同的是本作的裁判都具有属于自 己的个性。每个裁判拥有各自的判罚频率与 判罚尺度(以三颗五角星表示),同一个犯 规,不同的裁判会给出完全不同的判罚标准。 裁判们的共性是对铲断的判定尺度较清晰。 但还有一个部分玩家非常讨厌的"共性" 一偏袒主队。如果主队落后,那么裁判的补



时会延长,如果主队一球领先,那么裁判在90分钟结束后可能一分钟都 不留绘室队。

【裁判记忆系统】如果你不停地对对方某一个队员实施犯规,看他被



铲得人仰马翻暗自得意的时 候,有一个人已经在悄悄注意 你,他就是裁判。A对B犯规。 B又对A故意犯规,B的行为 会被裁判判定为"报复",这种 情况下的判罚将更为严格。两 个比赛安定度较低的球员如果 用犯规动作互相报复会引起场 上的群殴事件, 裁判会将当事 双方共同罚出场外。



【紧急治疗】球员受伤倒 地后不会立刻公布伤情, 裁判 会示意担架队进场将受伤队员 抬出场外接受紧急治疗。根据 治疗的效果,系统会在五分钟 后(游戏时间)给出确切诊断, 恢复的球员可以在死球后进场 继续比赛, 经伤球员带伤上场 后各项能力会大幅度下降,重 伤球员则会被救护车拉走。

#### 数机——现场感大幅提高

现场强化了晚场比赛的灯光效果。球迷会抛洒纸片、彩带,主场特效 中追加了绿色焰火,尤其在观众满座的情况下,红、绿两色的烟火将现场 装扮成了欢乐的海洋。晚间球员进场时,空中会绽放朵朵烟花迎接这些绿 茵豪杰的到来。本作的球迷音效第一次采用了现场收音的方式,实名球队 的比赛中能够听到富有特色的呼喊,如米兰主场的 "MILAN!"、巴塞罗那 主场的"巴萨!"、韩国队主场的"大韩民国!"。球迷在一场比赛中不再 只有一种情绪,根据场上局势的不同,球迷助威强度会分成5种等级。

完全真实的联赛使得 AC 米兰 VS 国际米兰、皇家马德里 VS 马德里 竞技,以及像拉齐奥 VS 罗马这样的德比大战成为可能。德比大战的气氛 更为热烈,开赛前双方半场会出现两队队旗的巨大雷射投影,观众的情绪 也会沸腾到极点。更为细心的是现实中的一些世仇球队、像巴萨 VS 皇马 这样的比赛前,双方球员不会从通道同时入场,而是由客队先入场进行适 应性训练,等待主队的到来。

半场、终场后的回放画面与前作相比有了较大改变。威胁射门会用全 景与特写这两种镜头表现,特写视角的时间较短,从球员射门到射失为 止。进球回放则用组合镜头来完成,第一个为全景镜头、第二个为上述介 绍的特写,第三次回放由三个分镜组成,首先镜头会跟随助攻球员高速移 动,然后横摇到球员正面,让玩家清晰的看到他的传球路线,接下来是讲 球队员打门动作的特写,最后是球门后机位的讲球间放,三个镜头一气呵 成中还使用了焦点、动作模糊特效、给人一种现场直播的感觉。

## 追加新述實格一號

個魯丽主场——雷纳托·古利体音场 布雷西亚主场——马里奥·里加蒙蒂球场

最善名利亚丰坯——占伊吉·鲁拉唑斯建场 本組 纽卡斯尔联主场——圣詹姆斯公园球场 利兹联主场——埃兰路球场

富勒姆主场——克拉文农场球场 托特纳姆热剌主场——白藤巷体育场 米德尔斯堡主场——河畔玻场

皇家马德里主场——圣地亚哥 - 贝纳乌体育场 瓦伦西亚主场——梅斯达亚球场 拉科鲁尼亚主场——里亚佐玻场

法国 圣-丹尼斯体育场



# -- 育頭美頭乐館



作为 WE 系列的掌门人, 酷爱 恶搞与新花样的高家新吾白然要为 游戏的表现乐趣注入更多元素。 PES-SHOP 中可以通过 PTS 购买 "第一人称视角", 整场比赛以尾随 特写视角控制一名球员。这个游戏 方式让人们想起了 NAMCO 多年前 推出的另类足球游戏 《超级自由 人》。球员编辑中可供编辑的项目增 加了耳环、项链等个性化装饰物,鲁

伊·科斯塔震出小腿的护腿板、小小罗耳朵上的耳环、R9 的兔牙……这 些细节无一漏过。更为恶搞的是玩家还可以在编辑模式中给球员戴上动 物头饰、摩托车头盔,甚至是马蜂窝 (汗~~) 等搞笑装饰物。 PES-SHOP中另一个新增的购买项目为"六星难度",六星难度下电脑 的防守会更为老道,但进攻能力的变化不大。本作的隐藏球员对于中国 玩家而言拥有特别的意义。这是 KONAMI 公司第一次在 WE 系列中加 入中国隐藏球员,这名年轻选手拥有超过80的绝对速度、加速度与盘带 精度,由于使用的是非实名,这里就不便于告诉各位他姓甚名谁了,给点 提示吧──曲……。■(文/十大恶劣天气)

#### WE8 新譜俱乐部一覧

英超 新增伯明翰、博尔顿、查尔顿、莱切斯特城、米德尔斯堡、朴茨茅斯、南安普敦、狼队。 法甲 新增阿雅克肖,里尔,巴斯蒂亚,甘冈,梅斯,蒙彼利埃,南特,尼斯,勒芒,雷恩,索肖, 斯特拉斯堡,阳占装。

德甲 新增慕尼黑 1860、科隆, 门兴格拉德巴赫, 法兰克福, 汉诺威 96, 罗斯托克, 凯泽斯劳 施, 弗莱堡, 涉滤, 斯图加特, 沃尔夫斯堡。

意甲 新增安科纳,思波利,莱切,摩德纳,雷吉纳,桑普多利亚,锡耶纳。

荷甲 新增阿尔克马尔,ADO海牙,特文特,格罗宁根,海伦芬,NAC 布雷达,NEC 奈梅亨, RBC 罗森达尔, RKC 瓦尔威克, 罗达 JC, 乌德勒支, 维迪斯, 沃伦丹, 威廉二世, 兹沃勒。 西甲 新增阿尔巴塞特,毕尔巴鄂竞技,西班牙人,马拉加,马洛卡,穆尔西亚,奥萨苏纳,萨

拉戈萨,秦坦德克技,塞维利亚,瓦拉多利德,维拉利尔。

阿格廷 新增值卡音年,河床 巴西 新增克鲁塞罗,桑托斯

希腊 新港雅典 AFK

十耳其 新嫌切条变线斯

**健罗斯 新增差斯科火车**头

■名称 Counter-Strike: Source ■集型 动作《AC》

■制作 Valve ■代理 奥美

■ 上市 2004年11月 ■版本 基立版







# HL2 引蓋

VAVLE 公司花费了数年的时间去开发 HL2 的 SOURCE 引擎, 他们 希望以此在电脑游戏领域树立一座丰碑。从此、人工编写的环境程序、儒 硬的模式,缺乏新意的特效将一去不复返。即将推出的(反恐精英 起源) (Counter-Strike · Source, 后文简称 CSS)同样是以 SOURCE 引擎为基 础的,这就是该作品附标题的由来。

随着第 个 DEMO 的面世,传说中的 CSS 终于展现在了我们的面 前。CS 本来就是一个系统完成度很高的团队射击游戏,这就意味着续作 在设定上的细微调整都有可能给游戏方式带来翻天疆地的变化、显而易 见的是,CSS 的进化要大大超越'细微"二字的范畴。游戏在物理特性方 面的革新是全面性的,而且这些绝不是噱头,单兵跑位、掩护、射击等环节 都将因此而改变。

学会打人就必须先学会被人打、让我们首先来看看自己被击中后会 有什么新"效果"。本作被射中后自己的平衡会消失,即使你能够通过51 声道准确判断出了敌人的位置,但由于视野剧烈的摇晃,我们也不再可以 迅速调转枪口将敌人解决掉。这让人想到了前作中被 MP5 击中后产生的 '粘弹"效果,只不过本作中不但在首发命中后会被"粘'上,而且自己是



毫无反制能力的。小口径武器或者被远距离击中后产生的瞬间失能会稍稍 减弱,但在中枪后的力挽狂潮已经成为了"不可能完成的任务"。从中我们 不难看出,游戏是在缩小突击步枪与冲锋枪两类武器在贴身战时巨大的杀 伤差异,这个改变可以让 MP5、P90 等"水枪"在本作中也能成为弱势 方脱离逆缝的得力武器。有意思的是,发射逐率极快的双枪也可以从背后 '摸'掉那些全副武装的 AK 狂徒。在前作中使用手枪偷袭对方,如果首发 不能爆头,那么等待玩家的就是被对手的回马枪一击必杀,而本作中由于 加入了中弹后的失能效应,你不用再担心对方是子弹射不倒的怪物了。

队友的尸体不再是千篇一律的姿势。肢体会与地图模型发生物理碰 撞,不会出现头"陷入"木门、箱子等异灵事件。这对游戏方式没什么影响, 但在队友由活生生的人变成一滩血肉的瞬间可要好好观察,因为这里隐藏 着敌人的位置 数量,甚至是他们使用的武器。队员在高速突击过程中被爆 头,你会看到他们双膝跪地,然后无力地瘫倒在地;而被近距离重火器射中 躯干部位,队员会由于子弹的冲击而"飞"出去,其中以两种霰弹枪的吹飞 效果尤为夸张,从队友遗体的倒地姿势中可以判断出敌人的射击位置。由 于了弹的冲击力, 死者的主武器不会乖乖的掉落在尸体旁, 在吊桥上'高 空作业"解决敌人,敌人的配枪有可能坠落到下方的可道里。玩家从尸体 上只能搜刮到手雷,而在捡枪过程中又会发生很多不测事件。

不知是否受了 / 细胞分裂 的影响, Valve 将 "光影" 也融入到了警匪 大乱斗中, 室内场景的讨道拐弯处安装了电灯, 根据光源的位置, 地上的 投影会毫不吝惜的出卖你的位置 从 DEMO 中可以看出,影子的精细程 度还远远不能跟 细胞分裂 昆屯理论,中恐怖的扩散阴影效果相提并 论,我们甚至无法通过影子认出对方是 T 还是 CT,但忍受一团简单的影 子远比亲吻 CAMPER 的子弹要轻松。由于光源的位置不同,某些拐角成 为了 CAMPER 的天堂 因为灯装在 CAMPER 身前,对方看不至, CAMPER 的影子,而 CAMPER 却可以看到对方的影子。,而某些拐角正 好是反过来的。最酷的效果是你可以通过影子判断出藏在掩体后的敌人。 然后用重武器穿墙击毙对手。光源在 CSS 中是无法用子弹打灭的, 火箭 简也不例外。

经典地图的场景 设有大大变化,但有一个细节是值得所有玩家注意 的 那些拐角的箱子被木桶 汽油桶代替了,用重武器射击这些桶,或者引 爆手雷就会炸翻这些桶。它们会在玩家冲出拐角时提供掩护。要知道作为 特种部队 CQB 作战中的重点项目。"掩护" 并没有在前作中成为左右游 戏进程的内容,而本作中由于这些"滚动掩体"的出现,这个现象会得到, 定的缓解。可以预见的是,场景中互动物体的增加可以让"埋包"的选 择变得更为多样化、想像 下手持拆弹器的 CT 面对被木桶压着的 C4 时

对射时子弹击中物体后的效果让人联想到了 黑客帝国 中的海关

一战,无论击中的是墙壁还是木门,你都会看到各种碎片伴随着枪火在空 中飞舞的暴力美学场景。射中不同质地的建筑材料所产生的碎片效果是 完全不同的。

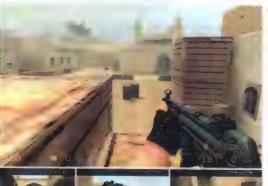
考虑到目前的枪械尚未定稿,先让我们来看一下"易拉罐"们的表 现。本作中的"汽水罐"依然为杀伤雷、闪光雷和烟雾弹三种(先前公布的 毒气弹、燃烧弹似乎没有在正式版中登场的迹象)。它们的性能都被得 化,或者说现实中的它们本来就很强,只不过被 CS 妖魔化了。

高爆手雷的杀伤范围与杀伤力大为加强,终于可以用它来杀人了,由 于杀伤方式改为了破片飞溅,即便对于远离爆心的敌人也具备不小的威 力。从开发者日志中看出,正式版中的手當还可以选择"触地引爆"和"延 迟引爆"两种发火模式,后者可以在打开拉环后握住一段时间丢出,保证 敌人没有充足的反应时间。在手需杀伤半径内的敌人会因为强烈的爆炸而 产生耳鸣现象,这让进屋之前用高爆丰雷投石问路的战术成为可能。

虽然本身没有任何杀伤力,但本作中超级 BT 的闪光需足以让一群悍 匪成为引颈就戮的羔羊 本作中背对闪光雷不再可以避开强光对视网膜 的烧灼,只要处于爆炸的影响范围内,任何人都会头量目眩,只不过失能 时间与距离爆心位置有一定关系而已。强光之后还会伴随着巨响,结果就 是让"中招"之后的玩家处于屏幕中一片白茫茫、耳边一片噪音的境地。 即使自己被杀死,你也不可能听到对手是在什么时候开的枪(安乐死?!)

高爆手雷与闪光雷都会产生一定的烟雾,与之区别,烟雾弹的烟雾扩 散效果与前二者是完全不同的, 你可以清晰的看到烟雾沿着空气的流动 方向向外扩散,室内使用烟雾弹,烟雾会沿着走廊、通风口在整个建筑物 内部弥漫开,持续时间比在户外使用要长至少四倍,夜视镜因此成为了室 内作战的标准配置。在实现室内清除时,三种"易拉罐"的配合使用会产 生强大的威力,而且本作中购买任何装备都会在人物模型上显示出来,小 到拆弹器、夜视镜这样的小玩意都会清晰的出现在人物模型上,最重要的 是玩家可以知道周围谁有闪光弹、谁有烟雾弹,让队友在紧要关头将这些 辅助武器组合成克敌制胜的法宝。

枪械的准里变小了,这个改变有利有弊。AK47加入了瞄准标线,玩家 可以在一个类似狙击步枪瞄准模式的三点一线界面中进行精准的点杀 (与(使命召唤)的步枪有点类似,不同点在于它是无法对场景进行放大 的)。由于对手的躯体可以跟玩家子弹命中的部位发生精细的互动。因此 游戏中自动武器的射击手感普遍加强,只是自动步枪的后坐力与重新制 作的弹着点分部还需要很长时间才能适应。



#### 显卡实测

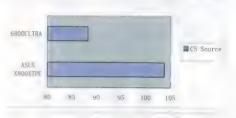
众所周知,(半条命॥)引擎所创造 出来的逼真的画面是以对显卡超高的要 求为基础的。因此本次编辑部特别使用华 硕公司提供的 ATI Radeon X800XT PE 显卡及 Beta 版本的 CSS 讲行了测试

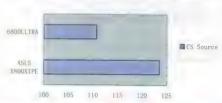


Beta 版引入了非常有趣的显示卡测试,该款 Valve 称为"显示卡极限 测试"的小程序,具有大约一年前 Half-Life2 泄密版本相同的测试水平。

对于显示卡,ATI和 NVIDIA的表现极大地牵动了消费者的购买心 理,它们在 CSS 中的性能预示着《半条命 II》上市后玩家的选择方向。我 们所需要做的事情也仅有一件而已,那就是找出目前最强的两款的 DirectX 9 级别显示卡,让它们在我们的测试中一较高下。

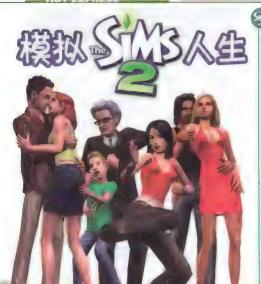
本次我们测试使用的显卡是华硕的 AX800XT 和一块 GeForce 6800 Ultra, 测试结果见下表







从测试结果来看,AX800XT的优势不言而喻。CSS的正式对外测试 开始,意味着 Source 引擎已经进入最后的调整阶段,苦等五年的 HL2 在 长达一年的跳票之后,终于也是呼之欲出。整体上看,Valve 的宣传以及发 行步骤要比 Doom3 优秀得多,公开的测试进行得有条不紊,分阶段地开 放测试也是创了游戏测试的先河。对于一个成功的游戏,集思广益是保住 其霸主地位的首要途径。HL2 引擎是全新的,销售手法也是全新的,游戏 的推广也是全新的,也许,HL2会继 Doom 之后,开创另外一个现代 FPS 的新世纪。随之 ATI 也会利用在 CSS 以及 HL2 中的性能优势继续保持显 卡性能的霸主。■(文/十大恶劣天气 & PLAY!LAB)



创一个有鲁恕哀乐的小人儿,给他一个由你亲手打造的家,管他 学习娱乐、交朋结友,甚至吃喝拉撒,尽管冗长,但却真实得令人 感动。2000年初问世的《模拟人生》正是凭这这份"冗长的恶动" 在全世界范围内赢得了无数男女玩寂的欢迎,EA 随后趁热打铁,在 PC上 又推出了累计共 11 部资料片与合集, 如果把各种游戏机版本也算上的话, 恐怕这个数字翻倍都不止,模拟小人 SIMS 的魅力由此可见一斑。对于"模 拟人生"的拥护者们而言。《模拟人生Ⅱ》于 9 月 19 8 发售,这大概是仅次 于地球毁灭的头等大事,如果说以前的资料片只是在不断发掘一代器力的 话,那么这款模拟家族的最新领作必将带来截然不同的愿受。

# 人生有重大意义

〈樟拟人牛!! 》的游 戏方式仍然是玩家为 Sims 经营一生,但这次 Sims 的 生活将更具目的性。每个人 都有自己的人生目标,你的 模拟小人也许希望成为 位声名显赫的政客,或者当 个百万富翁,或者成为知识 渊博的学者,再或者只希望 在生命中经历一段惊天地 泣鬼神的浪漫情缘,或是把 儿孙满堂的天伦之乐当作 终极目标。前作中没有 Sims 年龄的概念, 但二代 里,你的 Sims 将经历从生 到死的人生六大阶段·婴 儿、幼童、小孩、少年、成人 和长者,在不同阶段有三种 因素支配着 Sims 的行为 需求,欲望和恐惧



需求是指那些基本的生活需要,食物、爱和娱乐,离开这些模拟人 将无法健康成长。为此他们必须通过工作养家糊口、必须有厨房和厕 所。但本作中体现基本需求的部分明显弱化,玩家不需要像在前作中那 样无微不至地照料 Sims 的吃喝拉樹,现在小人儿们都能"基本生活自 理"。

欲望是 Sims 自我发展的动力,也是〈模拟人生Ⅱ〉的重大改进,它 是 Sims 性格的核心部分,也是他们种种行为的动机。一位忠于家庭的 Sims 会非常关注自己的家人,从小敬老长大爱幼,而一位渴望成为富 豪的 Sims 会努力选择那些高薪酬的工作,婚配选择时会优先考虑富有 对象,当然他们的家居摆设也会显得格外豪华。

恐惧更像是一种均衡制约因素,它的出现和发展会从精神层面上 对模拟人的生活造成影响。例如玩家健童虐待幼小时的 Sims,带有"童 年阴影"的他长大后通常表现得郁郁寡欢,明显是息有社会恐惧症的失 败典型。

## 人生有无数故草

应当承认,〈模拟人生〉始创之初并没有其他游戏作品中常见的背 景故事,玩家们可以按照自己的想法随心所欲地培养模拟小人,种种天 马行空的玩法固然有趣,但对 Sims 及其家人我们并不了解,因而也很 难谈到关心。为增加玩家的投入感, Maxis 集中了五倍于一代的制作人 员,编撰出各种背景故事,不仅游戏中的主人公,包括朋友、邻居们也都 有自己的故事,甚至房子、小镇也有自己的历史典故。每当发生影响到



Sims 生活的重 大事件时,游戏会自动播放一段与之相关的视频片断,例如婚宴大典或被外星人劫持等等。

除了游戏预设的故事外,玩家的游戏过程也将创建更多正在发生的历史,系统内置的摄像机 将把这一切保留在照片的定格中,玩家可通过官方网站交换彼此的模拟人生故事。二代所特有的 镜头模式还允许玩家以 Sims 本人的视角在 3D 场景内游荡、家人的笑容、邻居的表情全都一览

无渍。更有趣的是,你能把这些都拍摄下 来并转录成视频脚本, 有心者不难制作 出一款简易的电影, 从主角配角到故事 场景全都由你自己定,摄影视角也可随 多姿多彩的模拟人生电影 笔者是豪不怀疑的。





## 人生有详尽细节

游戏中玩家将具有更多的调节选项,新创人物的初始工作变得更复杂,从 DNA、鼻子的尺寸和造型,还有嘴层的宽度,眼睛的颜色都需要玩家逐项确定。和一代不一样,很多外观设定并不是只用来看的,例如 DNA 概念可保证模拟人的后代会在某一外表特征上酷似其父母。除此之外还有人物的性格。嗜好和与其他人的关系都可以调整,再加上对房屋居客的布置,如果你不嫌当上帝太累,还可以为你的 Sims 创造出一个完整的巨大社区。花上个把小时还没有正式进入游戏,在〈模拟人生 II〉中将不是供新鲜事。

为什么要费那么大的劲来建筑一个社区?要知道,Sims 不仅仅是个需要吃饭赚觉的小木偶、他和亲人、邻居的关系也是自己生活的重要部分,各种人际关系的变动会带来 Sims 喜怒衰乐的不同体验,这些变化甚至会影响到他或她以后的生活。例如一个模拟家庭中的父亲被外星人劫持后重返人间,但他与家人、朋友、邻居的关系都会发生微妙变化,这些变化最终又将反馈到这位父亲的生活中,对他的未来产生难以估计的作用。本作中的 Sims 都有记忆功能,例如当一位 Sims 看见另一位同类经历生死关头时,目击者的情绪将表现得异常激动,随后还会纪中事在熟人中散布传播,这也从另一方面丰富了模拟人之间的人际关系。



# **5世** 人生有精彩画面

在前作中使用频率最高的界面当數购买和建造菜单,但《機拟人生》的爱好者总是抱怨可选择的物品太少,很多人还自己动手设计了各种各样的新玩意。Maxis 的制作人员们对此作出很大改动,玩家们可以更方便地设计出更多独具个性的住所样式,而这都要归功于二代所采用的强劲。30 引擎。

我们不但能任意旋转视角,还可以缩放画面比例看清 Sims 脸上的 所有细微表情,在这样近的距离内,你会发现 Sims 的手不再是一块模



糊的掌状整体,手指关节的屈伸动作表现得和真人相差无几。也许一些老玩家们会不太 刀。也许一些老玩家们会不太 可惯这种"过于亲密"的接 触,但这却能让模拟小人们是 得更具真实感,尤其当你能看 到 Sims 在言谈举止中的表情 和肢体变化时,你会错觉那好 像就是一个泛幹鲜的生命。

另外、〈模拟城市 4〉的玩家们有福了、你可以将自己在 〈模拟城市 4〉中的城市场景 直接引人到这就游戏中,从此 之后 SIms 就居住在你亲手打造的都市环境之中。想想看, 在这个价赖思的城市之中,看 到 SIms 和他的家人还可前往 来货店或服装店购物,是一件 多么妙不可言的事情

## 水 人生有有电影



《模拟人生Ⅱ》努力带给玩家们更多的真实,但再没有什么能比亲人 之间的感情更打动人心。本作中玩家最多可以自创一个三代同堂的八口 之家,不过对大多数朋友来说,要同时管理八位 Sims 恐怕还是累了点。

和真实生活一样、结成夫妇的 Sims 男女也会有婚外情、离婚等变数,但本作中不会出现偷避狂们期盼的激情画面,Maxis 的制作者们声称只有成年 Sims 之间才能发生这种被隐称为"嘈呼"的活动。"嚷呼"活动也是要付出惨重代价的 为人父母之后的 Sims 可不轻松,照 噘孩子比治理一个100 万人口的非洲小国还更麻烦,不仅需要明据篮曲和陪玩,换尿布,洗澡,哄睡都要模拟父母亲力亲为,甚至还要教他们走路和说话,不过,与规实中的小宝宝一样,小小的 Sims 婴儿们也能带来无穷的惊喜,比如有时候他们会自己爬到卫生间里玩耍,作出一些你意想不到的好玩事情。Sims 父母还能在高兴时将孩子抛到天空落下时当然会鞭枪接住。

除了亲人之外,一些不同家庭背景的人也能共住一个屋檐下,例如 联谊会、退休者之家或单身,汉宿舍等等

# 6 人生有干姿百态



相信大多数玩家都会以自己为模本来创建 Sims,但要让 Sims 从 长相、体形到服饰都和自己完全一样,那恐怕需要一个比 NASA 资料 中心还要更庞大的数据库,所以(模拟人生॥)无法满足所有玩家的需 要,但它仍然提供了一条通向理想的路径 人物外形工具包。"模拟人 生"系列的一大魅力就是由玩家真实再现自己的生活,而编辑工具将 是对这个梦想的最完美补充。几筒前(模拟人生॥)的官方网站已经开 通了人物外形商店专区,玩家们可以在这里下载各种自己所需的人物 角色外形,或是上传自己的得意之作。那些希望省点力气的玩家们可以

来这里寻找自己最喜欢的造型,而坚持专业精神的朋友还是去好好研究一下官方发布的编辑工具吧。在网上还将有更多由爱好者们自制的模块为〈模拟人生Ⅱ〉锦上添花,从城镇、房屋到家庭和传奇故事,当然也少不了海景的家具和装饰材料。

有个玩 Sims 的朋友问我。"对于这个叫"Sim"的小人来说,我究竟是在扮演他的上帝、还是在扮演他,或者说我根本就是他?"我把这个家伙打发到一个哲学教授那里去了。对于我来说,搞清楚这个概念,我然 Sims 选购一套漂亮的家具,这个问题才是至关重要的。■〔文/yago〕





到 D&D, RPG 爱好者没有人不知道这三个字符后隐藏着的 博大精深, 而提到 Stormfront Studios, 可能很多骨灰级玩家 都不知那是何方神圣。作为一个靠转包、代工维持经营的制 作组, Stormfront Studios 为不少动作游戏大作进行过开发工作。2002 年,他们为 EA 公司独立开发了《魔戒: 双塔奇兵》,这部令人热血沸腾 的极品动作游戏创下了四百万份的销售成绩。2003 年初, Atari 公司将 (龙与地下城》的小说作者塞尔瓦与 Stormfront Studios 组合在了一 起,用 D&D 世界观与动作游戏表现形式打造一款 ARPG---《被遗 忘的国度:恶魔石》(Forgotten Realms: Demon Stone)。

文/坏老黑



## 名歌机館

塞尔瓦亲自创作了《被遗忘的国度:恶魔石》的剧本,故事发生在"龙与地下城"体系中设 定最为完善的"被遗忘的国度"中,主线剧情主要在西边的费琅大陆上展开。大陆上两派恶魔势 力常年处于交战状态,由于魔法的过度使用造成环境严重破坏,为防止世界被恶魔毁灭,一个由 人族战士 Rannek、巫师 Illius 和精灵族盗贼 Zhai 组成的小队奉命前往阻止这场冲突。

名家执笔的剧本自然不会只有"正义战胜邪恶"这一种蛮路,在故事前半段,你的任务是维 护大陆的和平与安宁,而到了中间,峰回路转,三人组的目标突然变成如何找到并打破"恶魔 石",那里封印着巫女 Ygorl、Slaad 公爵与 Sereka 将军这三个大魔头。为什么要让妖魔逃脱禁锢? 如此之大的转折后面,究竟隐藏着什么秘密,这大概要靠我们自己去游戏中发掘了。







从某种意义上来说, 本作除了 世界观设定以外,看不出一丝一毫的 D&D 影子:魔法、盔甲防护等级、技 能、特技等 D&D 设定全部被推翻. 取而代之的是爽快的肉搏战。探索 画面会以斜 45 度俯视角予以呈现, 进入战斗后, 面面以平视角缩放到 近距离, 让你亲身体验刀光剑影的 魅力。

游戏的打斗几乎完全套用了 《魔戒:双塔奇兵》的设计,打斗分 为轻攻击、重攻击和脚踢三种攻击 方式,你还可以格挡,但考虑到这毕 竟还是一个以 RPG 为主干的游戏, 在面对等级相差悬殊的厉害角色 时, 你不可能用格挡来防御对手的 普通攻击, 在防御重攻击时武器会 损坏。每个主角配备了超过 150 种 武器,战斗中可以在随身携带的武 器中任意切换。



# 循缩亦物

:种职业的队员各有看家本领:战士的特殊技能是 用脚踢开路障。战斗中能用投技大范围的击倒敌人;盗 贼处于敌人视野以外就会进入隐身状态,而游戏中的大 型敌人无一例外的拥有极小的视野范围,这就意味着攻 击力量弱的盗贼完全可以利用自己的隐身技能,完成蚂 蚁吃大象的壮举,她在探险过程中还能到达常人无法进 入的区域, 巫师则能用魔法远距离解除机关。

在战斗中获得的奖励分为两种:经验值与黄金,经 验值用于在关卡结束后购买新的组合技、魔法,购得的 新技巧依然要玩家通过按键组合才能施展——你买到

的实际上只是一个按键顺序的提示。黄金则可以购买新的武器,或者对原有武器进行升级。而人物的升级 是自动完成的,与经验值的积累无关。





## 野双祖帮

玩家可以控制冒险三人组中任意一名队员 作战, 其他两名队友在 AI 控制下协助玩家, 他 们的攻击倾向可以在五个等级中自由调整,你 也可以在三名角色中自由切换操作对象。

与《博德之门》类似的是,我们可以在战斗 中用"叫暂停"来补血、调整作战策略。利用一 些 AI 控制功能, 队友可以成为玩家得力的左膀 右臂,例如强制停止队友的攻击,在自己三连击 加重攻击后的硬直时间中呼叫队友继续打击, 一举"连"死 HP 超高的敌人,或使用团队必杀 技砍翻敌人。

肉搏攻击外, Rannek 和 Zhai 还能使用弓箭 杀伤敌人, Zhai 射出的弓箭更为准确, Rannek 的 射速更快, 弓箭数量是有限制的, 如果弹药耗 尽, Illius 的魔法弹可以起到远程攻击的效果。另 一个有趣的远程攻击道具是锁链, 它是战士专 用的武器, 可以用它来将远处的小型敌人拉过 来,还可以限制大型敌人的行动。





D&D 背景,加上 痛快的格斗,这个奇怪 的组合究竟会让哪些 玩家感兴趣?是"龙与 地下城"的死忠,还是 动作游戏的拥趸?但愿 《被遗忘的国度: 恐魔 石》能让大家都感到 满意。■

然不及"巫术"、"魔法门"和"创世纪"这 .家RPG之王的影响力, 但到今年为止, "上古卷轴"也是拥有整整十年历史的经典 名牌了。在欧美传统 RPG 日益凋零的今时,"上古卷 轴"系列最新作的发售,又怎能不让广大的 FANS 们 为之欢呼呢?这款为"上古卷轴"庆祝十周岁生日的 作品,就是《上古卷轴IV湮没》(Elder Scrolls IV:



所收中壳之相思守器料汤等

## 養轴:新 RPG 时代的降临

开发商 Bethesda 高调公布了 (湮没) 的存在,并 且豪气干云地宣称:"新作将让玩家见识什么才是新 一代的 RPG, 大家可以从现在起忘却过去的老旧 RPG 风格了!"真是很 NB 的口号啊,这款近期最让 玩家瞩目的大作究竟有些什么过人之处, 开发公司 并不愿意透漏太多消息。但是业界的一些消息也足 以让大家吃惊了,游戏已经在2年前就开始动手制 作了,他们的保密措施可真严密啊。笔者在本文中将 披露自官方网站上和业界传闻中搜集到的一些关于 游戏的蛛丝马迹,来满足诸位的好奇心。

#### 養轴:从岛屿到大陆

《湮没》的舞台是一个巨大且复杂, 充满着成千上 万各种不同人物的 3D 世界, 重要的是, 你的曾险世界 将不会如同前作一样局限于一些岛屿上,而是会有辽 阔的大陆在等待着你。场景中不会是过去那样荒凉和 简陋的环境, 取而代之的会有诸如郁郁葱葱的原始森 林等等复杂的各种地形。游戏继承过去的传统,即"上 古卷轴"系列一贯的超强非线性游戏故事发展模式, 试图将高自由度的优点发挥得淋漓尽致。游戏一如既 往地提供了大量可自由选择的任务, 即使玩家不断地 勇于尝试,估计你也不大可能把这些任务全部完成。在 你花了数百个小时完成 主线任务的同时, 你可能需要 花多上几倍的时间来完成那些纷繁复杂的支线任务。

据传,《湮没》将采用著名的"虚幻3"引擎开发,



汶是一只直 7行主的能会

同时运用技术领 先的 cutting edge 图形技术. 打造出美轮美奂 的漂亮画面.将 会让玩家有超越 目前 DOOM3 画 面水准的感受。



#### 養細:展円新的篇章

《上古卷轴III展风》的成功至 今让人记忆犹新,而未来的《湮 没》将会在哪些方面加以改进呢? 从欧美各大 RPG 专业论坛上, 订 以看到许多猜测和估计,其中不乏 真知灼见:

游戏将有着比过去更复杂的 技能和属性系统, 玩家所扮演的角 色在升级转职上会有着更多的选

游戏画面将完全改变过去多



为灰暗压抑和雾霭重重的格调,代之以鲜艳夺目和色彩明快的亮丽感觉。 战斗系统会以全新的面貌出现,不可能再沿用过去稍显简陋的掷骰子模式。战

斗过程可能会将细节强化,不会再是过去那种草草收兵的小动作,映入你眼帘的将 会是场面宏大、刺激血腥的激烈战况。

从公布的游戏画面,我们还可以看见,新的骑乘系统出现了,你所扮演的武士或 巫师将不会辛辛苦苦地一味长征下去。冒险征程中会有良购宝马等等坐骑供你使

有可能的话,厂商将会把前几作所出现的地区和岛屿以某种方式出现在新的游 戏中,让喜欢怀旧的玩家有意外的惊喜。

还有一点几乎是肯定具有的!游戏将附赠了一个可以让玩家自己创造、加入到 游戏中的任务、场景、人物和道具的编辑器。虽然这套工具并不是完全的 mod 制作工 具,但它仍旧具有很强的能力。"上古卷轴"系列已经拥有数量很大的玩家,他们会 为游戏制作大量可以下载的数据, 所以你完全可以相信它能给游戏带来更多的乐 趣。Bethesda 还计划发售自己的游戏插件(plug-in),所有这一切都使这款单人游戏 有着与其它流行的多人网络游戏一样长久的生命力。



## 養轴: 为新一代主机而打造。

10 月份的 (Game Informer) 杂志将独家披 露这款大作的 · 手资讯,除了封面输着高头大 马的酷毙战上形象外, 最让人震撼以及引发无 限遐思的是 "XBOX2、PLAYSTATION3、PC" 字样, 莫非……难道……《湮没》果真是为下一 代家用机所开发的么?这真是让人既喜又忧的 信息: 喜者, 游戏的质素肯定是超凡脱俗的; 优 者,游戏的正式上市可能也将是颇遥远的事情 7 ! B

这位酷似"魔戒"中的咕噜



力曾经开发经典的故《策略·蒋托 "盟军敢死其"((ommindos) 系列的西班牙游戏制作小组 Pyro Studios,长时间以来一直被 广大玩家津津乐道,大家都在期待着他们能够推出更为精彩的 作品。如今,Pyro Studios 正在加紧从事一款全新战略游戏《帝国荣耀》 (Imperial Glory,后文简称 IG)的开发。在游戏方式上,该作与"全面战 争" (Total War)系列颇为相似,它将回合制的战略模式与即时制的战 术模式紧密地结合在一起。在战略模式下、整个战场就像是一张模盘,战 场上的部队则如同棋子,玩家可以充分发挥自己的宏观战略才能来排兵 布阵; 而在战术模式下, 沙场上的作战单位则在玩家的巧妙指挥下冲锋陷 阵,实时地与敌人进行着激烈的厮杀。

## 广阔的欧洲和北非战场

顾名思义,IG 与帝国有着密不可分的关系。游戏以十九世纪的欧洲 大战为背景,将当时五大帝国——英国、法国、俄国、普鲁士和奥匈帝国尽 数囊括其中。从英国的草原至俄国的冰原,从奥匈帝国的山地到摩洛哥的 沙漠、战火将燃遍整个欧洲大陆以及北非大部分地区。依据历史的真实情 况,在游戏初始阶段,每个帝国都将具有特定的优势与不足。而随着时间 的推移以及玩家对王国的建设和管理,帝国的实力将会逐步得到增强。另 外, 当玩家在争夺横跨欧洲和北非的 51 个不同地域和 29 个海上区域控 制权的时候,除了战略战术的合理运用之外,政治、经济、外交和技术方面 的发展也将是真关帝国兴衰的重要因素



## 陆战海战 精彩不断

随着帝国的扩张,冲突自然不可避免。在游戏中,玩家可以控制着曾 经活跃在那个时期历史舞台上的轻骑兵、枪骑兵和重骑兵等作战部队,与 敌人作战。如同在大多数同类游戏中一样、部队是以军团形式统一接受命 令,玩家无须考虑逐个指挥单一的士兵。此外,游戏中的环境和天气因素 对战斗也会产生一定的影响。尤其是地形因素,如果玩家善于利用建筑 物、树林和高地的优势,那么就能够在战斗中取得事半功倍的效果。

在十九世纪的欧洲大战中,海上战斗占有极其重要的份量,这在IG 中也被真实地再现出来。当玩家控制着舰队在海上与敌人交火的时候,玩 家既可以命令自己的舰船直接将敌人的船只击沉,也可以尝试登船肉搏 并最终将敌舰据为己有。

## 精美流畅的游戏画面

IG 是一款全3D战略游戏,画面空间感的表现力再度得到加强。在游 戏中, 当部队获得一定经验值的时候, 他们便可以组成柱形、楔形或其他 特殊阵型。在玩家下达相应战斗指令后,他们可以迅速在战斗中变化合适 的阵型。最初的战斗场面借助出色的 3D 5 擎得以充畅地再现,不会产生



干战争的结果最终并不单纯取决于战斗的胜负,还要综合考虑政 A 6管理以及技术研与等因囊,因此对于厌倦了传统即时



战略模式游戏的玩家来说,IG 将是 款颇受青睐的作品。尽管目前还 不能认定其具有"盟军"般开创性 的意义, 但是我们相信对于 Pyro Studios 来说,"提供难以置信的深 度和细节,并同时保证游戏对所有 玩家都容易上手"的制作目标应该





10 年前,(生化危机,成为了 PS 上的自改百万大作,同时也,库为了生产等等(Surviva Horror) 美型的代表之作。这些和应该归场于日本设达的恐怖影视业。连续年来,生存该重型的影戏测模不断社大,但大都周围于政府游戏员。上途回济发 所为yrdravision 从恐怖情愫电视影响电影中歌唱灵感。即将并发光发生并作职型的《恐夜未统》(美文名 1 (Obscare 为东美军。穿上的mit 发行: 英文名 2: Mortilina 为北美丽,由 Microids 发行。

## 五位学生与神秘的首先老故

Leafmore 中学有着上百年的历史,学校里的建筑已经开始老化腐朽,阳书馆的藏书也覆盖着厚厚的灰尘。令人惊奇的是,这所百年老校的校长短然是学校创办者之一,这位一百多岁高龄的校长绝对有资格成为校长居然是学校创办者之一,这位一百多岁高龄的校长绝对有资格成为的主角是这所学校的五位学生,他们一直都是很要好的朋友,某人其中一位学生突然神秘失踪,于是刺余四人决定在下课后寻找他的下落。当然,这次寻找伙伴的行动绝对不是想象中那么简单,为什么校长如此年老?为什么这些学生还在如此破旧的学校读书?为什么会有怪物出现在学校里?神秘学校创惊人内幕将在几名学生的冒险中一幕直揭升



#### 国起台作系统旧运用

在游戏前期,四名学生并不知道学校里发生了什么,只是在分头寻找 失踪的伙伴。为了配合剧情的需要,游戏采用了角色合作系统。在单人模式中,你控制的角色到达指定地点后会碰马,其他同学,他们会加入到你的 跃伍当中,但你依然只能控制其中一位,其他则由电脑 AI 控制。你可以对他们下达指令,例如原地不动,帮忙战斗,查投线索等。当你的队伍有两名以上的成员后,你可以随意切换所控制的角色,每个角色都有不同的特点和能力,很多地方需要两名角色的互助,例如要是上通风管道,女生则需要踩在男生的肩膀上才能上去。如果你控制的角色发生不幸后,电影将趋制的目标自动划换下一位成员。直到所有队员都死亡,游戏才飞速失概。

游戏的一大亮点就是加入了多人模式,这是同类 PC 游戏中前所不有的。先由一名玩家在多人模式中创建游戏,其他玩家可以通过联线随意加入或退出游戏,进入游戏可控制队伍中的一名成员,当玩家退出后,规名成员又将变回由电脑 AI 控制。由于游戏的角色所限,多人模式的人数也只限在5名以内。另外,无论是单人模式还是多人模式。连名《五安》。选股和有同伴死亡的结局是不一样的。

#### "王足忌即" 夏敦》

在游戏的学校中充满了透影恐怖的修物,但他们却具有共同的弱点 — 害怕光线。因此手电筒将会是玩家手中最强大的武器。你可以将它与干枪组合在一起,有时候你还要揭开窗帘、让阳光来消灭修物。〈恶夜杀机〉与〈生化危机〉非常相似,两者同样需要利用道具的合理使用来解除机关。你可以用棒球棍打碎玻璃。用镙丝刀打开排气口,用硫酸开锁等等。不同的是,由于〈恶夜杀机〉的事件发生在校园,因此可用的枪支并不会太多。



#### 五名角色

Shannon :Kenny 的妹妹,具有治疗能力,可以治疗同伴的伤口。 Kenny :一位篮球运动员,具有极快的奔跑速度和重拳击打能力。 Stanley :Kenny 最好的朋友,擅长开锁和破坏特定的门和窗子。 Kenny 的女朋友,是跆拳道高手并擅长使用双截棍。

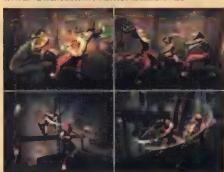
Josh:能够快速寻找出重要物品,即使离开房间时忘记了某物品,他会指示你。■(文/神之影)



## 灵感来源于电影、历史和游戏

PoP2 依然采用了原来的 "Jade" 引擎,从公布的截图来看,游戏风格 明显比一代要阴暗,这恰好与王子压抑的心理相呼应。随着时间的流逝, 王子的模样发生了很大的变化,沧桑的面孔、凌乱的头发、左臂的纹身使 其不再是一位王子,他更像是一名独行的海盗,游戏艺术总监 Mikael Labat 对此的解释是,"造型的灵感来源于一些现代的海盗电影。王子不再 出没于宫殿和洞窟之间,而是在更为黑暗的波斯船、墓船和巨大城堡等地 方辗转,这些地方则受到了古代中东历史的启发"。

由于地点的改变,PoP2 里出现了残忍的女杀手、庞大的装甲巨人、凶 残的动物等敌人,制作组在设计这些人物时用了较多的暗皮革和暗金属 材料,让人看上去比较真实,同时也衬托了游戏阴暗的一面。



## 突出战斗部分

在一代中, 游戏分为冒险、战斗、解谜三个部分, 分别占了 60%、 30%、10%的比例。在 PoP2 中, 游戏更突出战斗部分, 大大增加了这部分 的比例、相应减少的只是冒险部分、解谜部分则依然保留原来的10%。不 过在很多时候, 冒险和战斗这两部分是结合的, 而不像以前那样明显分开 进行。或许是训练的成果,王子的动作大幅度增加,可以跃过敌人从后面 勒住敌人割断咽喉或当盾牌,可以沿着幕布从高处落下,也可以利用绳子 在墙上跑动,甚至可以利用敌人的身体进行背二段跳。更重要的是,王子 的动作能够与场景互动,蹬墙到半空中时能够挥动刀剑来劈砍敌人;也能 利用桅杆进行360度旋转,并在一瞬间斩下周围敌人的首级。

在 PoP2 中, 王子学会了二刀流,左 手的时之匕首被其他武器所取代,这些武 器可在战斗中从敌人身上夺得,左手的武 器只是暂时性的,到了非战斗场景,必须 将那把武器扔掉。游戏将会出现63种不 同的武器,分为五种类型,每种类型都有 种特殊的攻击、而且武器在战斗过程中 会受到损坏。虽然王子设有了时之匕首, 但还拥有时间的能力,能够将时间放慢但 自己却不会受到影响, 玩家可以利用这个 能力通过一些高难度的障碍。另外,为了 更好地突出战斗部分,制作组为游戏增加 了不少血腥效果,这也许是为提高销量而 增加的一种设计。

值得一提的是,"波斯王子之父"Jordan Mechner 并没有参加 PoP2 的研发工 作,虽然他的缺席使游戏褪色不少,但绝不 会影响游戏的顺利开发。目前,育碧已经将 PoP2 的发售日期锁定在今年的圣诞节。■





## 命运的束缚

在前作中,王子打碎了时之砂漏,尽管后来他利用收集的砂子修复了 时之沙漏,并让时光倒充,这看上去一切正常了,但王子已经改变了自己 的命运,命中注定他应该死在苏丹的宫殿中,时间守护者 Dahaka 也因此 而诞生。它的任务就是让 切重归原位, 止于了死去。PoP2 发生在前作的 五年后,人们对王子使用时之砂和时之匕首感到相当生气,他们认为凡人 不应该去干扰时间的流逝。王子受到人们的排斥,为了成为高超的剑术家 而远走他乡,同时也在躲避 Dahaka 的追捕,但面对着无法战胜的 Dahaka,他只能回到过去,赶在敌人之前将时之砂漏再次摧毁







果说最初 Atari 公司宣布将会以著名棋盘游戏"第二次世界大 战"为基础来开发一款即时战略类游戏时,人们还对于如何在 RTS 中继承回合制棋盘游戏的精髓特怀疑态度的话,那么随着 发售日期的日益临近,这款名为(轴心与同盟)(Axis & Allies: RTS, 后文 简称 A&A ) 的作品已经凭借自身的优异表现彻底打消了人们的顾虑



A&A 将舞台校在了第一次世界大战时期, 游戏将涵盖二战的主要战 役。与同类游戏相比,A&A 将重心放在了战略方面,游戏中玩家所控制的 并不仅仅是区区数十辆坦克那么简单,而是一支规模庞大的军队。作为全 军的最高统帅,你应该清楚意识到自己所腐负的责任,当斯大林格勒保卫 战等生死攸关的决战来临之时,你必须随时根据战况调整军队的作战方 略和攻防重心,率领自己的队伍取得最终的胜利。



在游戏中玩家可以从属于轴心国的德国与日本以及同盟国一方的美 国、英国和前苏联这5个国家中进行选择,每个国家都会有4位将领供玩 家选取,巴顿、艾森豪维尔、朱可夫、隆美尔等一代名将都位列其中,每位 将领都会拥有3种专属的独特能力.例如"靠达"技能可以在短时间内纵 览整个地图。了解对手的军队部署,而"闪电战"技能则能够极大提升德 军坦克的速度和攻击力。每一位将领只有在拥有足够"经验点数"的情况 下才能够使用这些特殊能力,而"经验点数"可以从战斗中获得。

## 日本共和的主印表的

TimeGate 工作室在游戏中保留了 "可汗" 系列中广受好评的军团系 统,而经过数款作品的改进,这一系统正变得日渐完善。游戏中玩家将以 "军团"的基础来控制军队,每个军团由5-9个单位组成,只有当一个军团 中的所有单位都被摧毁后整个军团才会毁灭,因此如果军团里还有单位幸 存的话,玩家可以设法将其撤回,通过补给线来补充军团的单位以继续投入 战斗。尽管军工厂可以为你提供源源不断的兵力,但尽可能在战斗中保存自 己的有生力量才是玩家的最佳选择,因为游戏中所有单位都可以通过战斗 来提升等级,而一支经历过战火洗礼的队伍会具有更强的作战能力。

## LIE TO STATE OF STATE

A&A 采用了"战争灰雾"的设计,这意味游戏中玩家能够知晓整个 地图的地形地貌,却无法了解对手的兵力部署。为了提升游戏的可玩性, 制作者还在游戏中加入了"建筑移动"的功能,除了飞机场之外,游戏中 的其它建筑都可以被转化为一支小型的商队移动到其他位置再重新组合 还原,这一设定为游戏的战术运用带来了相当大的变化。当然在转化为商 队移动时建筑的防御能力将会大大下降,你的对手有可能利用这一机会 对其施以致命一击。

#### 医类型型的溶液系统

A&A 中的资源共分为3种,这些资源将是自动产生的,玩家无需另 花心思去采集提炼它们。游戏中最为关键的资源非金钱莫数、利用它玩家 可以进行科技研究或是购买新的单位。尽管金钱可以通过建造补给站来 获取,但游戏中最为有效的挣钱途径还是设法攻占尽可能多的城市。另外 两种资源是弹药和油,一支庞大的军队必须要在这两方面拥有充足的储 备才能够正常运作,两项资源都可以通过建造对应的建筑来获取,玩家也 可以随时用金钱来换取资源。



#### **斯兰斯明的斯宏斯克**

A&A 提供了相当丰富的游戏模式,除"战役模式"外,"世界战争模 式"则明显借鉴了棋盘类游戏的特性,选择这一模式时玩家将在大地图 上筒对手依次行动,一旦敌对双方在某个地点相遇时,就需要通过战斗来 决定该区域的归属, A&A 的多人模式也非常出色, 游戏最多支持 8 位玩 家通过局域网或是英特网展开对战。■(文/GoldFox)





004年美国总统选举吸引了全世界的眼球,还要等 11 月 2 号才 出炉的大选结果?不,你现在就可以操纵克里和小布什的总统之 梦,虽然对比真实选举,游戏中表现的要粗糙点,但你体验到的将 是把总统们恶搞 番的快乐

作为玩家,你将受雇于民主党或共和党的竞选班子,成为智囊人员, 辅佐竞选人在全国累死累活的跑上 41 个星期,以期能在选举日到来之前 拉上足够多的选票。时间以星期为单位进行,不要以为光靠砸钱或个人魅 力就能把事情搞顺,富有挑战性的是如何能让竞选人在有限时间里访问 尽可能多的地方,你要精心计划安排,这样全国人民就会在电视里看到你 的竞选人昨天还在北方的西雅图和农民排手。今天又来到最南面的佛罗 里达半岛与退休老人谈心。

在竞选活动中,首先,竞选人要演讲,大肆鼓吹自己的政治纲领,还不 要忘了诋毁对手,利用报纸、广播、电视开辟"第二战场"。当然,你还得提 醒竞选人要见风使舵,像在宾西法尼亚和俄亥俄这样的蓝领工人州,就必 须慎宫进口商品问题,在佛罗里达州,则要大谈社会保障,遇到开放的加 州人,话题就出不了环境和同性恋的圈子。当然,不管你们打扮的是如何

道貌岸然,但谁都清楚,暗地里你们还使了不少卑鄙花招。游戏中每轮精 力补充都会花费大量的政治资本,它们都用在收买私人侦探、诽谤者、行 贿者等人的身上,这些人要干什么想必就不用多说了吧

随着竞选白热化,未来的总统班底会遭遇不少随机事件,比如你会被 邀请参加 TV Show。而对摄像机回答从美军虐俘丑闻到对 UFO 看法这 类考验人跳跃性思维的问题。 电脑对手的智商让人感到迷惑, 它能使几个 非常狡猾的招数, 巧妙应对你的挑战, 但在洗战策略上, 却并不高明, 例如

在美国竞选地图上,东 北部各州和佛州、德 州、加州是重点中的重 点, 赢得上述州的选 票, 胜利也就唾手可 得,但电脑对手认的死 理使它不能区分主次。

游戏主界面设计 相当有趣,卡通化的政 客形象似乎能让人改 变对他们的恶感。这款 游戏将一项几亿人参 加的政治运动浓缩为 一个半小时的休闲,而 它的玩法又与传统的 棋盘游戏非常相似,这 无疑是盯上了两种 人——棋盘游戏爱好 者和身处草根阶层的 野心家。



(文/盆林景)



# 西洋棋大师第 10 版

史上,能出到十代的游戏大作屈指可数,不过,,有着17年历史, 内容仅仅是国际象棋的(西洋棋大师)做到了。

国际象棋,又称为西洋棋,可以评为历史上最古老的棋类游 戏之一, 在国外热闹程度跟国内象棋一样高。虽然下棋的人水平有高有 低,但无论你是初学者还是职业级别的选手,在(国际象棋大师)里都可 以找到适合本人水平的 AI 来对战,模弈引擎是著名的,由约翰·柯宁制作 的"国王 KING"引擎,从入门级到特级大师级,总共40个等级,不愁找不 到对手。

比起前代, 这次 (西洋棋大师第 10 版) 标志性的特征就是使用了 DirectX 9 特效,把一个普普通通的国际象棋做到这个份上,真是没话说 了。其中拥有的4种超华丽的,类似Longhorn的选项界面,以及除了传 统的 2D 版棋子外,还有多达 35 套 3D 棋盘套装等着你来选择。各种有趣 的棋子令人爱不释手, 渲染模型里面除了有标

准的旗子,还包括各种首创的卡通渲染的怪物 模型,野蛮的半兽人,金壁辉煌的古埃及法老, 以及各种材质贴图,如玛瑙感,木质的,大理石质感的棋子套装。里面最夸 张的就是还有一副各种螺丝钉组成的棋子套装! 代表车马国王皇后的子 都有。即使你是个大棋盲也该看看〈国际象棋大师〉,有实在太多棋子等 你来玩赏了。

话说回来,一切都是建立在显卡之上的,推荐的标准是 GeForce3/ATI 8500 以上,再配上 128 兆内存才能实现所有效果。虽然这在今天各种 3D 游戏整出的时代, 高端品质要求的吓人配置也见多了, 不过这毕竟只是一 款国际象棋游戏而已,还是令人觉得非常的夸张 ■(文/U.E)



■名称 Chessmaster 10th Edition ■松型 車面『TAB》

■制作 育碧 ■代理 未定

■上市 2004年8月 ■版本 英文版

MM/E Sunflower Studios ■代理 末定

■ F市 20x5 在第一要度 ■ 版本 本文版



对于我们来说,恐龙是多少具有 些神秘感的,而 PW 则将我们带入了人与恐龙共生的世界。在游戏中, 玩家可以选择扮演非洲部落、亚洲部落或者斯堪的那维亚部落,每个部 落都有自己特殊的战斗技能、生产技能、建筑设施以及部队兵种。例如, 斯堪的那维亚部落的水上部队非常强大,他们的维京战船和巨型海龟 能够给其他部落的水面部队造成很大的伤害。除此之外,游戏还提供了 三种不同类型的英雄可供玩家选择。这些英雄对于部落的发展起着决 定性作用,不同类型的英雄能够为部落带来不同的增益,并且英雄自身 也具有特殊技能,在战斗中可以发挥出极大的威力。比如,非洲部落的 英雄仅使用简单的霰弹猎枪便能够猎杀一只恐龙。

说到恐龙,游戏中的战斗并不是只发生在三个部落之间,同时也发 生在人类与恐龙之间。在"帕拉世界"的大陆上。游荡着大约50多种未 被驯服的恐龙,从温和的食草恐龙到凶猛的食肉恐龙,都会对玩家的部 队造成不同程度的威胁。这些恐龙不断地从巢穴繁殖出来,四处活动, 要想将它们彻底消灭,必须先摧毁恐龙的巢穴,然后逐个将它们杀列 不过,玩家也可以拥有恐龙部队,比如非洲部落便可以建造恐龙农场, 生产恐龙部队,从侦察型的小恐龙到破坏型的大恐龙,也可算得上的兵 种繁多,颇具实力了。



PW 最为突出的一个特点就是加入了 NPC 的设 定,无论是在单人游戏中,还是在多人游戏中,NPC 的出 现都为游戏增加了极大的乐趣。只要玩家找到特定的 NPC,并且让其 加入到自己的阵营中,那么便会增强部队的战斗能力或者城市建筑能 力。比如,在玩家将查尔斯·达尔文(Charles Darwin)招募到自己的帐 下之后,他就会在生物进化论的基础上允许玩家生产全新的特殊部队, 颇具威力。此外,有些部落酋长也会为玩家提供新的兵种或者在限定的 时间内为玩家训练部队,大幅度提升玩家的战斗力。只不过在多人游戏 中,玩家需要花费大量的金钱才能招募到特定的 NPC,因此需要玩家 具有一きが経済変力。





## 从不同的视角宙视战场

PW 的图像效果非常出色,所有作战单位和建筑 设施都被描绘得极为细致,而且为了突出表现战场上 的恢弘场面, Sunflow Studios 还采用了不同的视角镜头,其中包括动 作感极强的追逐镜头和自由度颇高的俯视角镜头等,通过逼真的 3D 效果止玩家全方位地感受战斗的火爆激烈。此外,游戏中还穿插了很多 过场动画,使用同样的游戏引擎制作出来,不仅看起来非常生动,而且 运行也非常流畅。

如今、PW 正处于紧张的开发制作阶段。尽管它沿袭了即时战略游 戏的传统模式,但是些许的创新也为此类游戏增加了一些新裔。游戏预 计将于 2005 年第一季度推出,对于喜爱即时战略游戏的玩家来说, PW 值得期待。■(文/Oscar)





#### 育生命力的帮会, 升级弄成

在《刀剑 Online》中, 当你达到 15 级, 并具有一定资金, 就可以着手建立自己的帮会了。首先你需要获得建帮的信物, 这个信物是一件道具——"战锤",需要你进邪月台系BOSS 猪怪获取。一番辛苦战胜猪怪之后,你就可以带着"战锤"来到 洛阳城外灵山寺的一个小屋中找到"灵山寺土地",土地老儿 将会非常热心的为你在灵山寺附近申请帮会 这样,你就可以 拥有自己的帮会了

在本帮的根据地,即帮会城市中,有属于自己帮会的长老、 护法、小贩、驿站、NPC 居民 这些 NPC 居民将根据费会的发 展度而有数量变化, 如被敌对帮会杀死将降低整个都会实力 要保护你的组织,就要珍惜你身边的每一个同伴!

而守护兽的设置更令"有生帮会"的养成性得以体现,守 护兽可喂养,还能够升级,成为帮会战争中的得力干将。守护兽 数量与居民数量对应(类似《星际争篇》中的人口需求)。符会 守护兽会自动攻击曾攻击过他的玩家,同时,在符会战期间,帮 会守护兽会自动攻击敌对帮会成员,全场紧锁敌

不仅守护兽可以升级,整个帮会也是可以升级的。当帮会的 各项数值达到 定程度,帮会可以升成教派。教派系统将包含建 筑系统,成员可以通过生产采集技能,挖取材料来修建自己的教



派,到时,类似于(星 际争霸》的采集系统 将出现在教派系统 之中。教派不仅可以 有自己的教址,还可 以研发独门的阵法。 来日的龙争虎斗不 问可知了



在帮会的成长 中, 体现帮会实力的 数值--帮会发展 度, 也会随着帮会成 员负献的多少而不断 变化, 当发展度降低 到'定数值时。帮会 就会被系统解散掉

#### 有生命力的群会,全赖有你

以往的网络游戏中,最忙最 头疼的往往是帮主,有时候尽管 帮主声嘶力竭的喊叫,可就是没 有人执行命令,各顾各的聊天杀 怪,好一盘散沙。在《刀剑 online》的帮会系统中,每个人选择 加入帮会时都会极其慎重,而加 入帮会后,又会为了帮会的建设



蜀尽全力,因为在这个系统中,每个研会成员的利益无时无刻不和福会的兴 衰紧密联系.

绍会每人时刻承受来自未建帮玩家的冲击(偷袭等),还要面对同样 规模的其它帮会可能的直接战争, 其它帮会的发展会导致本帮会排名落 后,因此本帮会必须追赶并超越上去……一旦一个帮会失去发展的活力, 这个帮会必然被淘汰;而假如某个帮会 自都非常有活力的努力发展,这 个都会将变得非常强大。

当带会强大起来,带会居民的增多会使本帮内部繁荣,买东西更便宜。 在帮会中,每一个成员可以将市望值贡献给帮会,换成贡献度。贡献度越大, 你在这个都会实际内给 NPC 就越费, 你在 NPC 处买东西将越便宜。而成员

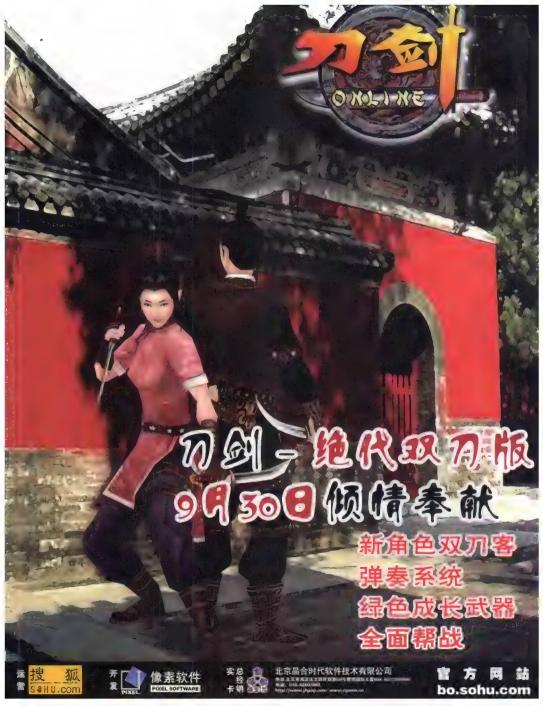
旦离开帮会,这些声望、贡献度等都将清零。值得一提的是,《刀剑 Online》的有生帮会系统发动的战争是唯一一个赚钱而不是烧钱的战争系统。 战争胜利的一方可以获得失败方的财物,掠杀对方的 NPC 等,同时有生帮 会系统还会提供给玩家更多帮会独有的任务.

帮会实力衡量是帮会财产(通过战争和帮会任务及帮众做任务获取)、帮 会声望(通过战争和帮会任务及帮众做任务获取)以及人力(帮会人数)

#### 全面战争, 直正的武林浩劫

在《刀剑 Online》中,每个帮会的成员最多可达 150 人,每个服务器最 多允许建立 63 个帮会。每个帮会最多可拥有三个盟帮,战争开始时,所有结 盟帮会都会卷入战斗。如果交战双方的盟帮都达到最大值的时候,8个帮派 的战争将使整个服务器卷入 场血雨腥风的武林浩劫之中!

《刀剑 Online》多变而有趣的帮会系统, 跳脱出目前网络游戏市场僵化 的思维模式,让每一个玩家都能找到属于自己的位置。无论是指挥若定的帮 上,还是冲锋陷阵的战士,或者神机妙算的军师,每个人都将各展所长,纵横 帮会,笑傲江湖! ■



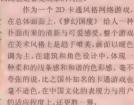


每个人心中都有一个梦, 有成皇成相,有一统江湖, 但对于大多数平凡人来

说,他们的梦是追求一种纯直、安逸、 幸福的国度,那么在这充满 Q 版卡 通、神秘种族、绚丽技能以及猎奇探 险的《梦幻国度》里,将提供你一个 圆梦的舞台!



在今年4月,盛大网络决定自主研发网游巨作《世纪录》三部曲之 后, 捷报频频。从代表"魔法"的《传奇世界》, 到代表"文明"的《英雄 年代》,直至如今最被玩家期待的代表"梦想"的《梦幻国度》的问世, 我们看到了盛大在改变在尝试,从一个网络游戏运营公司,逐步转变成 为网络游戏制作大户。而本次亮相的《梦幻国度》,其整体设计更加成 熟, 漏戏上的 Q 扳下通角色 改前面两部作品的, 沉重之气, 给人"御 下重甲,如释重负"的感觉,因此也是备受玩家的关注。



在操作性上,《梦幻国度》 尽量简 化玩家对游戏的操作,将快捷键取消或 转移到界面控制中,令玩家可以更快的 用鼠标和较少的控制键来适应游戏。当 你第一次进入《梦幻国度》,除了鲜活 可爱的图象之外,相信游戏内置的音效 和音乐给人的感觉也相当柔

和圆润,符合卡通风格,给人 温馨清脆柔美的感觉。

总体而言,无论是游 戏风格, 还是表现手法 上,《梦幻国度》都力图 给人以"唯美"的感觉, 而整个游戏的氛围,也让 身处其中的人有着梦幻 般的感受。



没有饥饿、战争,也没有绝对的主宰 …… 传说中,神以自己的梦想为蓝本创造了这个世 界, 又将梦想植入了她亲手创造的每一个灵 魂。人类是整个大陆的主宰者,然而传说中"赘 灵"才是这个大陆上最聪明的生物。"梦灵"居 住在大陆东南方的一个小岛上,只是没有人知 道这个小岛的具体方位。只有一些海员官称他 们航海途中见过他们,但是没有人证实。

人类是一个热爱冒险的种族,他们天生便 是"勇者"。对他们而言,无论目标是价值连城 的宝藏、珍稀可爱的宠物兽、还是独步天下的 兵器,克服重重险关,实现"勇者工会"所委托 的每一个"梦想"都将是他们矢志不渝的追 求。当然,为了保护这个梦幻世界的和平与宁 静,摧毁"野心家"们的阴谋,从"黑暗工会" 的城堡中解救出楚楚可怜的"梦灵",也是身 为"勇者"一分子不可推卸的责任。

梦灵是一个极为特殊的种族,他们与生俱 来的非凡创造力使他们每个人都是能工巧匠。 锻造技能星,制造器械是它们最为槽长的技 能。但是柔弱的身体使他们不擅长战斗,他们 的梦想是创造对这个世界有用的任何物品





在《梦幻国度》中,玩家的发展方向可以多种多样。首先可以选择不同的种族, "人类"与"梦灵"两大种族在玩法上是截然不同的。喜欢战斗与冒险的朋友一定 要选择"人类"哦。人类玩家在刚进入游戏时,只是一个平凡的少年,他们在冒险过 程中会遇到不同的任务,通过完成这些任务,玩家会学习到不同的技能,而这些技 能会决定每个玩家将来的发展方向。人类的终极目标,是成为传说中的"勇者"。

如果喜欢和平与创造的玩家,"梦灵"是你们最好的选择了。与"人类"相反, "梦灵"是一个善于制造,精于生活技能的种族。他们的主要能力是锻造技能星,进

行装备合成,并且制造各种道具、器

械等 随着锻造经验的不断积累,梦灵所能制造的器械也会越来越多,越发的熟练

虽然"人类"与"梦灵"是两个截然不同的种族,但是如果想要更好的进行游戏, 两者需要更好的合作哦。对于人类来说,修炼技能是很艰苦的事情,需要反复使用这 项技能,而对于梦灵来说,锻炼技能星是他们最擅长的技能之一,他们可以帮助人类 更快的修炼技能。而梦灵学习各种生活技能,需要多种原材料,而这些原材料在一些 满是怪物的危险地图,如果单纯靠柔弱的不擅长战斗的"梦灵"自己去收集,实在是 一件很困难的事情。这就需要其他人类玩家的帮助,人类玩家在打到怪物,收集宝藏 的同时,也可以帮助"梦灵"采集他们所需的原材料。"人类"和"梦灵"实在是相辅 相成,缺 小可的好搭档啊!



## 等犯容物 医阳利斯

作为 款卡通风格的角色扮演类网络游戏, 宠物系统是游 戏最大的特点 宠物俗称"宝宝",是 款网络游戏不可或缺的 组成部分,每个玩家都希望在畅游虚拟世界的同时,能有一个形 影相随的朋友,但现实中的伙住并不能时刻陪住身边,为了填补 这个空间, 宠物概念就应是而生了

做为盛大"也纪录"「新曲的示轴大作、《梦幻国度》从 开始就将宠物体系视为重占环节扪以设计, 为了让玩家和目己 的宝宝共享如梦的乐趣、《梦幻、周度·的宠物无论从内容、形式 上都力求推陈出新, 在游戏中, 5. 家不但可以拥有数千种不同的 宠物宝宝, 配以个性化的宠物饰品道具, 以及无所不能的宠物技 能……这一切都让《梦幻国度》的庞物宝宝们显的如此与众不

1、移动仓库。俗话说兵马未动,粮草先行、宠物可是你冒险 途中最重要的伙伴,它们不辞辛苦,帮助玩家背负物品,并且这 些宠物拥有很高的人工智能,玩家在战斗的同时,它们会帮你捡 取制。制有用的重具、物品。并且根据宽物的不同特性,包裹的人 小也会不同 。

2、废物广告牌 使用废物广告牌功能, 定物行动过程中会随 时头顶 块广告牌行动。并且宽物广告直板的样式还可以进行选 择,不管是未爱, 征友, 抬人, 买卖, 还是展示目我个性, 订你无往 不利。

> 3、物品买卖。打怪练级 正杀的兴起,突然发现药品 没了补给不足,不得不长 途跋涉再回城市购买,是 个是很郁闷? 冒险途中经 常会捡了一堆装备,舍不 得扔,又不想就此回城,怎么 办? 在一些游戏中还经常出 现出钱雇人买药这种事情。

现在,有了宠物,聪明的它们会帮你回城代购药品,还 会帮你出售你不需要的道具。并且根据等级的升高, 宠物们砍价的水平也会节节升高哦

4、宠物芳动 想在梦幻闲度中纵横,想获得梦寐 以求的宝石、服装,没有钱是万万不行的,为了辛辛苦 苦赚钱,只能自己挖矿,采蘑菇 既累还没有经验,怎 么办? 证聪明的宠物来帮你吧。你可以指挥到指定的 场所进行蘑菇的采集,还有矿石的挖掘工作,这些蘑 菇和矿石,既可以作为烹饪食品的原料,或者合成武 器的原材料。另外也可定钱成为你经济的来源哦

5、 定物 部 递 员: 梦幻 川 度 的 世 界 是 妇 此 南 广 阔。 与朋友相高两地, 交流很不方便吧 有丁定物用递买,从 此,每日给爱人送玫瑰,为兄弟写中送灰,不看要跋击涉水,完全 由你最为忠实的宠物伙伴代劳。

6、定物商人: 即使是一件绝世神兵, 想要文个好价钱也不是 容易的事哦 通常,玩家要卖出 件物品,需要有游戏中的玩家 聚集地进行长时间的吗实,吸引到天家,然后读好价钱,进行交 易才大功告成 现在有了无所不能的宠物宝宝, 切都不用这么 麻烦了,设定好商品价格,将商品放心交给你的宠物宝宝,它会 做个称职的售货员,等你冒险回来就等看收钱吧

一、宠物皇行:民以食为天。宠物能烧饭做菜哦,只要你收集到 定的原材料, 宠物就能为你做出好吃的食品, 与平常的高店里 出售的干粮相比, 宠物做的菜补充体力的效果更好。■







# 梦幻之星在线:蓝色脉冲

悉"梦幻之星"系列世界观的朋友一定会对那个充满着未来气息、生存 挑战与怪物猎人的世界背景非常喜爱,对他们而言,接受《梦幻之星在 

"梦幻之星"是 SEGA 公司的招牌 RPG, 是 MD 时代的力作, 共有 4 代, 其中 第 4 代名气最大。与当时其他 RPG 不同的是,"梦幻之星" 的架构时间定在将 来,而不是古代。所以,故事背景,人物造型,使用的武器,等等都具有浓郁的科幻 风格。《梦幻之星在线》(Phantasy Star Online, 后文简称 PSO) 最先的平台是 SEGA 的 TV 游戏机 DC, 然后移植到 PC 上。SEGA 停止发行自己的游戏机后, PSO 又先后登陆于 TV 游戏机: NGC, XBOX。时下即将在国内推出的《梦幻之星 在线:蓝色脉冲》(Phantasy Star Online; Blue Burst, 后文简称 PSOBB)则是 PSO 系列最新一件。

#### 1.PSO 显軟网络 ARPG

在 PSO 之前、SEGA 直都是 TV 游戏和街机厂商、 为了适应网络化高要、DC 游戏机自带了 Moden, 可以上 网浏览。为了开发与之对应的网络游戏, SEGA 将旗下鼓 著名 RPG 品牌"梦幻之星"制作成网络游戏。就是现在 的 PSO。游戏刚一推出就好评如潮、囊括了该年度许多游 戏大奖。该游戏采用三维构架,画面精致华丽。为了满足 不能上网的玩家的需要,该游戏有 Offline 模式,可以作 为单机游戏来玩,但是很多要素是必须进行 Online 模式 才有。作为网络游戏, PSO 不再是款 RPG, 游戏上引入了 动作游戏的诸多要素。

#### 2.游戏里没有 PK 设定

正常情况下游戏里无法 PK 他人, 只有在特定的对 战模式中,可以进行交流性质的对抗,相互之间并不能从 失败者那里取得任何好处。

#### 3.游戏注题合作和交流

如果合作进行游戏,会比单人游戏要容易的多。而且 游戏在设定1,也是希望玩家间能够进行必须的交流。

PSO 里有 SECTION ID 的设定,每个角色根据所取 的名称来决定自己的 SECTION ID, 每个 SECTION ID 容易取得的道具也不同, 有些道具只有由特定的











SECTION ID 才能取得。这就使得玩家间必须相互交换来取得自己所必须 的高级道具。

PSO 里有挑战 (CH) 模式的设定,在这个模式里,所有参加的玩家都是 从最原始的状态开始, 无论他的级别有多高。大家都从1级开始, 道具和装 备也是最初级的。而且, 任何一个玩家死亡, 整个队

伍的游戏立刻结束。这就要求所有的参加者必 须紧密配合,并不断相互协调战略战术 而通 过全部的 CH 模式后,可以得到超级武器作 为奖励,而这些武器是游戏中威力最大的。

#### 4.人福设定上的奏复

游戏里的人物设定非常个性化,每 个人都可以根据自己的爱好选择角色 的发行,服饰,肤色,其至身材等等。 游戏里的特殊武器一般都有自己独 特的外形, 甚至还有自己独特的攻 击方式。由于整个游戏的三维构架非 常精美,使得游戏的画面非常出色。

#### 5.节日中的特殊场景

如果正赶上节日,游戏里会出 现特殊场景和音乐, 并且会有特殊





体验 PSOBB 的 : 十分钟, 一股难以用语言描述的新鲜 感让人不想停下。其中一个原由就是之前玩过的近乎一套模 式的韩流网游太多, PSOBB 的未來化世界则让人倍感新鲜。

那畅权淋漓的重火力射击武器,爆炸的光影及震慑人的 育效是以让早已厌倦冷兵器的玩家振奋一下了。每一次射击 后角色瞬间的后仰动作更让人感受到强烈的原學力。在此个 得不佩服制作者的精细严谨,这与那些单凭数字冒起来 表示攻击强弱的粗量棒琉游戏有着天壤之别!

光剑,或许是 PSOBB 中最热门的武器。喜欢"高达"系列的玩家更是对这种每台 Gundam 必备的近战主力武器情有独钟。而主角手中不断闪光、明暗交替的光剑更是让 人爱不释手, 姉气的挥展动作配上让人兴奋的剑光残影, 若要教新手设计者如何从细节 去增进操作感? 恐怕这就是最好的典例了!

魔法?现在出品的游戏中,说自己魔法效果不绚丽的恐怕没有。但那些泡菜游戏究 竟是怎样的绚丽呢?无非是横的竖的斜的、一大群不知名的变色多边形在角色周围胡乱 飞舞。那就是所谓的绚丽? 应该是对粗制滥造量巧妙的掩盖吧!

细节处见真功! PSOBB 新人类法师即便是使用最初级的火球魔法,从能量的集中 到睦后释放命中目标,整个过程中不论是角色周围特殊力量的分散到凝聚、发射中火焰 的飞翔视觉感、命中后溅射的火花都无一遗漏!配上实际恰当、切合度极高的角色举手 推射动作。制作者的功力与周全的考虑在此尽现。至于太规模的魔法则更不用说。





若想做·个拯救迷失少女、歼灭大恶 BOSS、寻同贵重宝物的英雄,PSOBB 丰富到夸 张的任务足以让人大呼过瘾。抛开单调重复枯 燥可恶的练级、让进入游戏的每一分钟都能为 自己带来成就感吧。

若你是不喜欢面对怪物,而一心想在游戏 中交朋友的可爱善良玩家。开阔随意的运动场、 聊天舞厅将是最爱。舒适的场景、柔和的灯光, 千百种逗笑的表情符号让人尽情越趣、要可爱 爱到家。数十种舞蹈动作让人在尽情挥满的同 时,更佩服设计者的巧妙构思与无尽速感。

高短短的介绍无法概括 PSOBB 的全貌, "梦幻之星" 系列 Fans 读起 PSO 时兴奋的赞美 也只能让人了解点滴。满天飞的泡菜游戏枪稿 或许有可能淹没掉真正的金子。但面对 BSOBB 这样牵得的佳作,不投入地去玩一次,是极为可 他的。





夏 Online》(南文简称 华夏 )是由深圳网域会司由1包 作开发的 款个新的网络在线游戏 采用了优秀的 3D 引 擎,绚丽的游戏画面和丰富的系统改定,能同时支持上方 人同时在线。

#### 细节质感

(华夏) 在游戏背景的呈现 上,以及对于植物和怪物的表现 方式,是以最自然的原始风格来 呈现整体的质感,从原野小草的 摇曳, 玩家跑动时衣角的摆动 此外,光影及雕法效果的表现, 直到 NPC 角色所呈现的肢体 动作, 无 不展现目, 本游戏对于 视觉效果刻间所花之1



#### 视觉与速度

很多人都会担心《华夏》在强调视觉震撼效果的同时,在网络连接 方面是否会出现严重技术问题?但这个疑问经过实际测试后便立刻一 扫面空子。在一年夏 特殊的资料包示瑞技术下, 玩系选算是 56K 的规 冕也能够在这种奇的游戏世界主畅行无期。在1人,你可能会对当今众 多的 3D 网游型而年畏,但现在这种疑虑人可不必了,《华夏/在保证网 络速度的前提下同时满足了玩家的视觉享受。

### 回归远古"神话"

《华夏》是以中国古代神话传说和历史风貌为背景制作的大型在线游戏,同时参 考《山海经》、《淮南子》等著作,生动地刻画了一个令人神往的远古玄幻世界。游戏 基本遵循了正统角色扮演类游戏的特点。在中国古代神话传说的基础上构造了游戏 背景和任务体系,通过与怪物和邪神的战斗冒险提升等级,并收集神话传说中的奇珍 异宝。同时《华夏》不但集合了国内几款游戏的经典要素,并以更先进的 2D 实时成 像引擎创造了细微的人物肢体动作、以及华丽的游戏背景表现。



华丽背后并非紫复

若您是一个热爱游戏的玩家,初 次见到《华夏》时,必定会为其精美 的画面所折服。在《华夏》的世界里。 2D 的图像同样表现出了非常华丽的 效果,再加上以中国古代经典著作所 撰写的游戏内容更是出神入化地表 现出了游戏华丽表象下的深邃内涵。 这种内外兼修的成功融合,使得本款 网游拥有相当的诱惑力。

对于 般的玩家和新手来说,瞬间就上手的魔法系统,以及简易的快速键设定, 都是吸引玩家迅速进入游戏世界的出色设定。华丽的角色装备展示,新奇的武器光 影效果在《华夏》的世界里尤为突出。在人物的角色形象设定上,可分为头部,身体, 脚部, 左手, 右手, 披风, 装饰等七项部位来表示, 玩家装备了不同的武器和盔甲等, 都会真实地以 2D 方式呈现在游戏中。当你站在《华夏》的城市中,就好象在观看。 场规模盛大的化妆舞会。据称武器装备的组合种类在不同的搭配之下,会产生多种 细腻的变化,这对于目前 2D 线上游戏的角色表现方式,可说是一个较大的突破





低配置与高品质

如此声光内容兼备的网络游 戏在对电脑配置的要求上, 遵然; 破玩家和消费者的眼镜,各 位只要配备赛扬 633 等级 的计算机,128M 内存,便 可以达到畅玩 (华夏》的 标准要求了。如此以极低 的硬件标准,达到高品质 的游戏画面和内容, 就这方 面来看, 无疑是降低了许多玩家的 入门门槛, 更是证明了游戏背后拥有实 力雄厚的开发团队。■







#### 绝对"卡闹"

以上的剧情就是《希望 Online》(Seal Online)的故事背景。这是一款风格特异的 网游作品。先从画面表现上来看,游戏以明亮的色彩进行搭配,采用童话一般的全 3D 可爱风格,玩游戏时仿佛置身于梦境中的卡通世界,和谐、温暖中又带有一点羞涩。完 全自由的视角,让玩家更自在的遨游在游戏世界中。

游戏中的每个主角全部以 Q 板两头身造型,且在 3D 模型的基础上采用了时下 流行的动画渲染贴图效果,更强调了游戏的卡通风格。在角色动作方面依然强调了 "可爱"的特性,甚至怪物们的出场也是以蹦蹦跳跳的方式登场,并在战斗中不停的 向玩家贫上几句, 惹人发笑。

城镇中音乐舒缓、柔和战斗场景中音乐节奏跳跃,不同的怪物 NPC 说着各自 "吱吱喳喳"的语言。其特别之处是《希望 online》中的场景音乐可以根据玩家自己的 喜好自己定义的。听着自己喜欢的歌曲去快乐地冒险。



## "卡诵"表皮之下

轻松摘笑的概念贯穿整个游戏,生动幽默的小动作和肢体语言,以及无厘头的 招式演出让你一边玩一边摔腹大笑。此外游戏的系统设定更是别出心裁。

任务与声望:游戏中有数千个任务等待玩家的解决。有复杂的庞人任务,也有单 纯的小差事可以选择;有独特的任务道具,也有巨额的任务经验和金钱报酬。游戏中 数百个各具性格的 NPC 都可能与玩家互动交付任务。市望与人物等级无关,通过做 任务得到提升,市望不够也会限制玩家接到新的任务

连续技格斗系统:使用键盘的 [A]、[S]、[D]键的不同组合,可使用不同的连续 攻击技。攻击技随角色等级有繁多的变化模式,而更巨强人系伤力的秘密连续技师要 玩家们慢慢发掘,如同是游戏机!的动作游戏,让一成不变的打怪练功变得有趣迷人,

"Seal MSN" 聊天系统: 游戏中的 MSN Messenger, 让你自由自在与朋友交流。 并目随时随地可开启聊天室,丰富的聊天功能及朋友搜寻功能,把聊天和游戏功能 合而为一。

独一无 的钓鱼系统:钓鱼系统可允许玩家钓到不同的物品,越品贵的鱼饵越 有机会钓到昂贵的宝物。钓鱼系统在游戏中被塑造为一个迷你游戏,当对打怪感到 疲惫时, 不妨来试试钓龟系统哦











玩家可通过路边摊系统贩卖道具赚取财富,不 限职业,不限等级,人人都可以升设路边摊。在摆设 路边摊的时候玩家形象会被"目动贩卖机"的形象 替代, 当画面拉近坑家进行交易时又会出现坑家的 形象。

宠物刚刚装备上的时候,还是极为幼小的生命, 它需要玩家的精心饲养才会成长。宽物在玩家身边 时,会不断和玩家聊天,諸件玩家渡过游戏中的 每 天。幼年时期的宠物有四种,分别是种 子、時間值、質量和大工之語。 植移住 成的宠物会增加玩家的攻防, 并随 着它的成长能力会不断增强。在宠 物进化时需要很多的饲养道具,这 些道具将决定宠物的最终形态,正 确的饲养方式到现在还是一个谜, 需要玩家去慢慢发掘。■



起《QQ堂》这个名字,可能有一些人知道,因为笔者小时 候就曾经吃过一种叫做 QQ 糖的零食。不过这可不是一 篇关于食品的回顾性文章, 而是一款腾讯公司即将推出 的休闲类网络游戏。

#### 德里也高江

《QQ堂》是一款仿《炸弹人》的休闲类网络游戏,可能炸弹过 于暴力,炸死对手过于残忍,所以游戏中的炸弹变成了糖块,炸死对 手变成了用糖球包裹对手,令其窒息昏迷,一场没有硝烟的战斗在 糖果王国展开了。说到糖果王国,这个 QQ糖的发源地,我想有必要 给大家简单介绍一下。这是一个糖果的世界,人们终日生活在这种 甜蜜之中,那里的一切都是糖果做的,糖果铺的街道,糖果做的路 灯,糖果盖的房子,糖果建的宫殿。在糖果世界里,一切都是那么美 好,树是甜的,水是甜的,连空气中都充满香甜的味道。人们把这个 传说中的世界称之为:糖果王国······关于QQ糖的由来、使用方法、 封魔圣战以及新一代糖果勇士的寻糖之路。游戏开始时也写了很大 一篇,可惜笔者实在没耐心去看完这数千字的文章,倒是那些形态 各异的角色一次次吸引了我的目光。

#### 卡通角色一把抓

目前《QQ堂》已完成了10个角色的设定,小悟空、小倍、火 影、春丽等都是大家耳熟能详的卡通名人,和他们并肩战斗真是有 一种说不出的亲切感。不同的人物能力自然也各不相同, 这不仅体 现在人物的初始状态, 当人物达到最强时也表现的很明显,

> 比如火影作为一个忍者,他的速度就比小倩高出许 多: 而作为格斗界的老大姐, 脊丽的糖块成力绝 对不容小概。在原创人物中,最吸引人的就是 菜包子,大大的包子脑袋,可爱的表情,一定会 成为大家欢迎的对象。可惜作为隐藏角色、组 见到他也不是件容易的事。

> > 如果你简单的认为游戏只有10个角色,那 你一定犯了和笔者一样的错误——粗心。 当带着"变身"这个词汇第二次翻阅 《QQ堂》资料的时候, 我发现了游戏的 又·大特色。

## 变身圣經歷力无限

"变身系统"作为《QQ堂》一个特色系统,决不是简单的外 形改变。随着对糖果研究的深入,科学家们发明了一种附着于人身 的糖外衣,他可以令使用者的能力在短时间内得到大幅提升,从而 进行一些特殊的工作,如伐木、播种、引流,设计的初衷是为了使人 们的生活更加便利。可是事物的发展总不是个人所能控制的,很多 新奇的发明出现了,幽灵糖衣、乌龟糖衣、长鸟糖衣 …… 不仅使用 时间进行了延长,外形也越来越追求形似,除此之外,糖衣还有一 个神奇的效果,就是可以中合 QQ糖,让使用者不会被 QQ糖产生 的糖球困住。这项发明在著名的"封魔圣战"中得到了广泛使用。 时至今日,这种被糖衣包裹的状态被称之为"变身",玩家在接触 变身道具之后会变化为一种特殊形态,同时具备新的能力。如疾风 形态的高速能力、熊猫形态的踢炸弹能力、导弹兵形态的范围攻击 能力, 无形中就为游戏增添了十多种全新的角色。而且听说随着科 学家的研究(制作人员的开发),还会有更多更奇特的变身道具出 现,希望各位到时不会因为众多的角色形态而眼花。



#### 漫風用不完

如果说"变身系统"是角色形象的横向拓展,那 么"道具系统"就是角色形象的纵向延伸。除了游戏。 中的常规道具之外,《QQ堂》 还设计了大量表现性的道 具, 让玩家可以在各个角落展现自己的个人风采, 背景 类道具,可以让你在角色选择界面拥有与众不同的场 景;入场类道具,可以让你真正做到先声夺人,气 势上压倒对方:糖果类道具,可以让你放出属于自 己的 QQ 糖; 饰物类道具, 可以让角色的形象更具特色、更加个



性化……试相背 景为水帘洞,头带 金貓的小悟空:头上 胃脊热气,背景是包 子铺的菜包子: 不再放大众 化的 QQ 糖, 而是放桃子形 状的 OO 糖、包子形状的 QQ 糖······这种种的设定 是不是让你充满了期待?至 少我已按捺不住心中的激





不久之前,又有一些关于游戏模式上的特殊设定被泄漏出 来,可惜了解的不甚详尽,只能留待下次再做介绍。

这几年网络游戏越来越多, 很多都给人大致相同的感 觉,好像一个模子里刻出来的,这在韩国游戏上尤为明显, 也难怪韩国网游被称为泡菜。而作为一款国内人员自行研 发的网络游戏,相信在游戏创意和开发进度上绝不会比这些泡 菜类游戏差,至少从目前的游戏画面和游戏系统来说,我们已经 可以把《QQ 堂》定义为休闲类玩家不可不试的游戏,相信未来 的《QQ 堂》必定能为网络游戏带来一次糖的龙卷风。■





#### 新派休浦浦游戏

以 17LELE 为代表的新派休闲游戏逐渐地进入了我们的视野,并且是免费的平 台。纵观游戏市场,做为休闲游戏,免费已成为用户所认同的消费模式,盲目的收费, 只会带来不可估计的恶果。在免费的基础上的刺激消费也逐渐被用户所接受,在一定 时间内,将成为休闲游戏消费群体的主流意识。以目前的趋势来看休闲游戏将有可能 是继 3D、Q 版网游后又一个值得开发商和运营商考虑的突破方向, 也将在网络游戏 市场占据自己的一席之地。





在这个平台中分为几大区域。在 这些区域中, 配备了各种各样的小游 戏。玩家在这里可以同其他玩家一道 进行各种有趣的休闲游戏。其代表作 有完全原创的(虫虫总动员)、(蜘蛛 侠》、(娃娃坦克) 等休闲游戏, 而最 吸引玩家的要数"虫虫总动员"了,它 画面十分清新, 又融合了策略和战棋 的元素在游戏中,可以说是独具匠心。 **这款游戏中所有的玩家都会操纵那只** 属于自己的小虫虫出现在同一个场景 内,场景通常是一片巨大的树叶。玩家 们在叶子上行走时会破坏叶面, 叶子 的面积也会逐渐减少。而游戏的目的 就是在想办法保留自己在这个叶子上 的空间外, 将对手所在叶面掏空才能 赢得胜利。由于采用了回合制进行游 戏,使得玩家们可以充分开动自己的 脑筋,灵活运用各种策略进行游戏。

在的网络游戏市场充斥着两种迥然不同的游 戏类别, 休闲游戏与网络 RPG 游戏 (MMORPG),相对于前者,大型的 RPG 网 游需要用户更深入的了解游戏的剧情、内涵,运用宏大的 场景、精美的画质、繁多的玩点来留住用户群,然而也正 是因为如此,将许多不想为一款游戏耗费大量时间与金 钱的非铁杆玩家拒之门外。与 RPG 网游不同,休闲游戏 简单、易上手的特性,为它赢得了更广泛的用户群,且用 户群涵盖了各年龄层的玩家。这种在闲暇时分用以自娱 的竞技类小游戏被越来越多的人所认可。休闲游戏和大 型的 MMORPG 并不冲突,两者在市场上的定位不同。 受众不同,在以往玩家的概念中休闲游戏只是对大型 MMORPG 的补充,但是现在需要指出的是两类游戏都 是白成一体各有优势。2004年,中国大型网络游戏市场 已经开始出现增长放缓的趋势,而休闲游戏,正在逐渐呈 现出继网络 RPG 游戏之后的一个巨大市场潜力。

#### 国人引擎丰打特色

和其它休闲游戏平台不同,17LELE 不是以棋牌类游 戏作为主打产品,而是凭借公司卓越的创造能力开发了 大量非传统棋牌类游戏,可以说是新式的休闲,不但引擎 是国人自己开发的而且连游戏的规则都自己制定, 这就 比从韩国引进的游戏更适合中国玩家的口味。最近韩国 休闲游戏的开发者比较重视适合自己本民族特色的休闲 游戏,而忽视了中国这个偌大的玩家群体,一起乐乐的出 现正好填补了中国绝大多数玩家需求的空白。在这个平 台中分为几大区域,在这些区域中,配备了各种各样的小 游戏。目前大受欢迎的《娃娃坦克》是来源于FC上红极 一时的《坦克大战》,相信这些熟悉的操作方法和游戏规 则,可以让我们仿佛又回到了年少时那简单而快乐的日 子。游戏打破了原有单机版双人作战的限制,实现了让大 家在网络上共同作战,最大可以支持8人同时战斗,并且 增加了大量道具场景等新要素,游戏性大幅提升,这也是 经典老游戏网络化后获得成功的范例。这些与众不同的 游戏正在不断吸引玩家参与到其中。

纵观游戏市场,休闲游戏平台正在飞速壮大和发展, 当 17LELE 这个新派休闲游戏逐渐地进入了玩家的视野 的同时, 其非棋牌类休闲游戏方式也正在被大多数玩家 所接受和喜爱。放眼未来 17LELE 必是同类平台中的生 力军。



■名称 封神維 ■类型 网络角色铅溶《MMORPG》 ■代理 会山

■制作 烈火工作室

■内测 3004年9月 ■版本 中立版









## 城市建设系统





【官方资料】当坑家的帮会发展到 定规模,满足一定条件之后,就可以建立自己的城邦了。首先 选择 块自己满意的地理位置,不同的地理位置能够带来不同的资源收益以及不同的攻防奖 励、城市选好之后、美可以正式开始建立自己的城池了。在游戏里,玩家所建造的城市是有等级区 分的,城市分为侯国、公园、王国、帝国四个等级。当城市中的资金、人口、建筑达到一定的要求,花 费 定的互级费用,就可以进行城市升级 高级城市可以修建更多种类的建筑,容纳更多的城市 人..,允许更多的人参加国战,发展更高级的科技,以加强攻防能力。城市升级还可以带来科技发 展升级、这可以吸引更多其它的玩家加入到你的城市中来,支持城市建设,从而持续城市发展与 升级,城市的科技发展通过科技树水表示。科技升级涉及到很多方面。例如:工匠升级,主要是建 筑的升级,包括新建筑种类的建造,城墙等的生命值,防御值的提升等;铁匠升级,主要是攻城器 械威力的提升;科技塔升级、相应的科技塔支持相应的建筑升级,比如箭塔科技物,重生塔等。

【玩家评论】这个系统计我第一反应想到了《魔剑》,找合适的地方种树,找 NPC 买房子,修 城墙, 花钱斤级, 川钱淮护 人想起在《魔剑》里望着生命树成长的震撼, 看着自己城市最终建 立的感动、和城市最终陷落后的伤心与绝望。《封神榜》的城市系统还没有正式在游戏里看到。 个过确实非常值得明待,在《万王之士》和《魔剑》之后,再也没有看到有玩家自己建设城市的 游戏了,真的根想再重温那段岁月,坐在自己从手建造的城市广场上,和最亲密的朋友一同畅 想未来的格煌岁月 非常值得期待

【反对意见】城市建设确实是个好题材,不过以前的两款以建城为目的的游戏都没有取得最后 的成功。城市建设太耗精力,让人不得不长期停留在游戏中为了养城市而赚钱。而城破之后的 损失却不是谁都能承受得起的,弄不好最后就会导致玩家乘兴而来,败兴而归。

【小道消息】据怎火人员说,《封神榜》的城市建设和城市复兴,所需要的投入要比魔剑和万士 小的多,为的就是在战败后能够迅速重建,更接近即时战略的玩法,不会让人一蹶不振。



#### 即时国战系统



【官方资料】为了发动战争达到你的目标,玩家必须清楚下面的战争流程;

取得请战令——向 NPC 提出战争要求——宣战成功——战争准备——进入战场 战前准备——开始战争——抢占传送点——攻打城门和城墙——砍倒大旗——摧毁补给 塔——战争结束

详细掌握战争的规则,才可能利用有限的法则,发挥无穷的智慧,只有这样才可以制定 更高的战略战术,在战争中处于优势地位。与其它游戏的攻城战不同的是,金山《封神榜》 即时国战系统创新的采用了双方互攻模式,战场可能在野外,也可能在城中,交战双方可以 相互攻击对方的城市和建筑,补给塔的摧毁标志着战争的结束。

【玩家评论】如果要问我一个网游中最激动人心得是什么?我一定会毫不犹豫的说:国战。 无论从早期的西方奇幻《龙族》中惨烈的厮杀,到侠骨柔情的《网金》中壮烈的 总坛攻防;再到红透全国的《传奇》中血肉横飞的公会战,乃至如今领跑 3D 游戏的《A3》那尸横遍野的战争,国战系统永远是为玩家所津津乐道的。而 与以往不同的是,《封神榜》的国战,代表的荣誉将会让无数玩家为之旅 狂。保卫自己的国土亦或是攻占他人的土地,你所面对的,将不再是那些 陌生的地名与冷冰冰的 NPC, 而是真真正正铭刻着玩家名字的属于玩家 自己的城邦。

【反对意见】打国战太累了,今天打,明天打,为了一场战争准备几 天甚至半个月, 或者为了守卫自己的城市不得不天天上线撕杀, 时间久了谁受的了。尤其是看着自己的城被别人攻陷,一腔心 血尽付东流,魔剑以前的那种日子,我再也不想过了。

【小道消息】据烈火人员说,城市的建设场地是为 远归属于该公会的,不会被对方夺走,而被攻陷也 只杨失钱和资源,城市能够很快重建,科技也不会丢失。 而互攻也让自己不再是被动挨打,抓住机会随时可以反败为 胜。战略才是游戏最大的乐趣,不想打的时候还可以高挂免战牌, 只是需要小小的付出一点金钱。









怪物牧场系统

【官方资料】自己的城市已经初具规模啦!你会发现维护城市,扩张势力都需要坚实的经济 后盾,跑商看起来已经有点杯水车薪啦,这时候,建立一个怪物牧场可是能创造无尽财富,壮 大国家实力的好办法哦!不过,怪物牧场里的这些怪物可不是轻易就能得到的,要出海到传 说中的三座仙岛,战胜神龙才可以获得

在怪物牧场,玩家自己培养怪物,然后与之战斗并获得经验或装备。而且,怪物牧场除了 对自己,国家的人开放外,还可由城市对外经营,吸引别的玩家花钱进来打怪升级。借此人赚

【玩家评论】中国原始社会的圈养原来就是从养怪物开始的啊……,不过也确实,猪当年 是野猪,马当年是野马,鸡当年也是野鸡。自己养怪物自己打,就不用再去和别人争场地 整天打来打去了,关起门来练级打装备,就是一个爽字啊。

【反对意见】建了城的公会都开始自己养怪了,那些喜欢自己玩的人怎么办?不是不公平 么?而且自己公会人多了怪物都不够分.不是挑起内部矛盾么?

【小道消息】据烈火人员说,怪物的种类和刷新速度是根据龙蛋的种类和数量来决定的, 龙蛋越多,怪物的种类也越多,刷新速度越快:龙蛋等级越高,怪物的等级也越高,而且每 天随机还可能有几小时的经验加倍哦。





#### 跑商系统



【官方资料】马车是赚钱的基本工具,有了它,才可以在各地的货商之间进行商品贩卖而赚取 利润。如何获得商贸马车? 西岐、朝歌这两座大城市和三个新手村里都有商贸站,里面的货 商会给你马车来贩货。当然,要交那么一点点租金。各地的货商走的商品都不相同,购买这些 商品,然后贩卖到其他的城市,通过商品的低买高类来赚取利润。你会发现赚钱非常容易,不 过,高效率的赚钱不止需要丰富的经验,还需要技巧。等到你真的做到了高效率的赚钱,你就 会深刻体会到"财源滚滚"的涵义了。



【玩家评论】提起跑商,不由的想起数月前玩过的一款另类游戏《巨商》。《巨商》的概念很

好,但是却没有想象中那么成功,中国的玩家可以几天儿孩小贩不休的战怪五级,却没有几个愿意每天不停的蓬翁。究其原因,或许要牵得到"人 性本恶"这个有趣的理论。尽管"金钱万能"已经深深路正有每个玩家的心底,但是钱未必真能神免人。成用的金钱未必有较高的等级那么吸引 人,做好商赚钱的成就感也未必有欲人做怀耶样的赤裸裸的快感。由此证明,人性真是"本患"。就我看来,跑商开小应该充当游戏的主线,这样 只会让玩家在新鲜过后迅速感到枯燥无味,但是用做支线的话,却不失为一种另类的体验。在大多数地家都有追求等级,经验的时候,跳身事是 非的旋涡,满潇洒洒的做我的商人,在某一大,以一方富豪的身份在众多贫困高手中旬晃悠,享受着周围众人眼光中不时闪现的"8",小小的虚 荣心也就不由自主的高森起来,这份方类的成就感,也不失为玩乐所忌求。更与兄、邀商途中那族朋的马车也看实吸引了不少眼球,更据官方消 息,最快送达货物的,会被系统赋予。原荣誉称号以及其他的奖励,这样好康的事义怎能轻易放过呢?

【反对意见】从西政到朝歌那么遥远、跑一趟下来最少半小时,还未必能够赚的到钱,跑高的人那么多,物价随时都在变化,利润却未必觅真的很





高,可能还不如打怪赚的钱多呢。这 个系统听起来很吸引人, 如果没做 好的话,不是破坏游戏经济平衡,就 是成为游戏的一个噱头。

【小道消息】据烈火人局说,只要常 握正确的方法, 跑商一定比打怪事 赚钱, 只是多数的资金往往是掌握 在少数人手里的。 奴隶社会尤其加

【官方资料】 在西歧和朝歌各有 个镖局, 玩家可 以在朝歌接镖运送到西歧。只要付给镖头一点押 金,即可成为镖师开始自己的走镖生涯,成功押镖



连镖劫镖系统



到达西歧分局的玩家即可获得高额的奖金。然而这段路途却不 是那么平顺的,一路都会遇到前来劫镖的 ...... 玩家,没错,有 运镖自然就能劫镖,玩家自己运自己劫,没有一定实力和高 手保驾护航,多半就是镖丢人亡的下场。所以说出门靠朋 友,走镖的九分靠面子,一分靠本事。

【玩家评论】:看到运镖这两个字,棚开了我心底 的一份回忆。曾经沉迷于《阿金》之中,运镖即是其 一个很大的原因。不同于跑商那样纯粹小老百姓 的行当,运镖是真正江湖中人才有资格去做的。你需 更依靠自己的武器,保护好珍贵的镖车,与途中的剪 圣小贼、江洋大盗甚至虎视眈眈的玩家厮杀, 历经重 重磨难,终于将镖车送到目的地,那种成就感又岂是小 小商人能够体味的? 刀头舔血的江湖生涯, 不正是我 们这些崇尚武侠的玩家所追求的? 当然,这也是考量 玩家实力的最好标准,毕竟镖师这一行,没有点真本 事又怎能平安顺利的完成顾主的委托呢?因此送镖成 功后所获得的报酬也是令普通商人眼红的---没有

两一, 又岂能上梁山? 多得古报酬也是情理之中

【反对意见】镖车用跑的,玩家用飞的(传送),封神榜几个地图之间的 走法都是唯一的,这样被人堵了路口就只有死路一条。花几万的押金走 ·条死路,早晚亏的血本无归。建议金山考虑开放到达目的地的不同走 法,让其他玩家摸不到路线,才真正让运镖变的有趣味。

【小道消息】据烈火人员说,怎么老是据他们说,这还是小道消息么? 随 着后期地图的增多,路线也会越来越多,甚至可以借道他人的城市,让 公会城市出租道路来赚钱。同时运镖还可多人同时押送, 镖车的等级也 可自行选择,越大的镖越多人抢,让这个系统变的更加乐趣十足。

游戏的其他设定相当体贴玩家, 变身功能带来更多感官的刺激, 合 成炼化让玩家有机会铸造自己的极品;结婚系统令鸳鸯侠侣终成眷属; 彩票出售使一夜暴富成为可能; 声望评定让急公好义的玩家也能声名 远播:观光马车带你饱览秀丽山水……总之,每当你觉得有些厌倦的时 候,总会发掘到更多的精彩。或许,这就是《封神榜》的魅力所在:海纳 百川,有容乃大。融合了这么多优秀游戏的精髓,又怎能不吸引玩家投 身其中呢? ■



国内发行 确武数码科技 发行版本 中文/WinAL

游戏类型 网络角色扮演 MMORPG 30加速卡 支持 3D1600+ 4:46

在人類對 专档

控制方式 聯查 關标 出品 B原 2004 10

官方開站 www mo 出品日期 2004 8

官方開站 www doom3 com 書话配置 Pli 600MHz/128MB 内存 GeForceZMX、600MB 優盤空间 Ptil 1GHz/256MB 内存。 GeForce2 或更高 1GB 硬盘空间







什么要在文章标题上加上"真"字呢? 很多读 者看到标题后,在一中一定会有这样的疑问。 真武侠网络游戏其实就是为了区分那些武侠 题材比较固定, 江湖背景有定向发展方向的武侠游戏。 此类游戏的明显特征就是:固定的武器、固定的角色、固 定的式功 …甚至固定的性别。从少年时读过的金庸、 古龙、梁双牛等一些前辈们的作品里就感受到武侠的定 义,那是一个无拘无束,自由自在,天地之大任我游的快 乐生活,一切都可以随心所欲,可以做劫富济贫的大盗, 可以做无恶不作的魔头……十八般武艺样样精通是侠 之大者的标志之一。可是,这些定向的武侠,把武侠游戏 的框框缩小了许多。想做个白衣剑客就要事先选择用剑 的角色,要做李逵那样的养汉就得找使斧子的角色来 玩,一切都那么固定化,看着满屏幕不同颜色的几个造 型跑来跑去,看着两个一模一样的人抢怪,PK……你还 会认为这是我疾游戏人?





我们的武侠,就如同人生,从出生后经过各种不同的 经历,历练出不同性向的侠客,不管正邪,这就是武侠。 这世界上只有男女,并没有谁生下来就有胡子,生下来 就只会用刀不会用剑。所以,那些称不上是真正的武侠。

纵观网络游戏领域, 称得上"真" 武侠的只有两 (千年)。

(墨香)、(千年)同为韩国的网络游戏,同样有性别 之分的角色创建,同样可以随意修炼武功的游戏方式, 唯一的区别只是在于 2D 与 3D 的视觉效果。毕竟一款是 已经运营了三年的老牌网游,一款是根据著名武侠小说 为蓝本改编的最新网游, 但是吸引人的东西, 却是相同 80.

我爱《千年》,这样的激情让我从公测开始就坚持在 汶汀湖里闯荡至今。然而,三年来,它的斑驳竟给我的心 灵留下了深深的烙痕,这让我生出了再做选择的打算,何 去何从的彷徨间,迄今为止第二款"真"武侠游戏诞生 了。优秀的任务设定、强大的阵法系统、式神般的宠物、组 队、庞大的地下迷宫、真实的古中国地域再现……这一切 的一切, 都是《千年》所欠缺的。当然, 作为"真" 武侠游 戏而言、《墨香》与《千年》的相同之处尽皆精彩。

#### 自由的武侠世界观

多种多样的武器及武功,这是真武侠游戏的最大亮 点。其他一些打着武侠游戏旗号的游戏里, 练刀的不能 练剑招,练腾器的不能练枪招,可是在武侠的世界里,是 没有这种限制的,不然岳不群还会为了一本 《辟邪剑

ATT DESCRIPTION OF THE PARTY O Charles I was a series of the property was 谱》计较么?所以自由的修炼是作为一个武侠最基本的条件。

自由是快乐的,PK 在真武俠遊戏里也是自由的。《千年》和《墨香》都可以无限制 PK,而且没有"红名"这一说。不同的是,《千年》里被 PK 后,只能找同门派或者是朋友们来帮忙报仇,而在《墨香》里,除了找同门和朋友外,还可以去衙门发布通缉广告,而有闲的玩家,则可以在衙门里顿取通缉任务,来帮助发布者报仇,并取得一定的酬劳。这一切,都是 NPC 不干预的,也就是说,在杀了 N 多人,完成了百人斩之后,你还可以掌而皇之的来到街上跟朋友打闹,而不必担心因为有了通缉令,衙门里的捕快会来抓你,街上的交易 NPC 会因为你杀人而拒绝和你买卖。这、就是自由的诋厌世界。

在(千年)和(墨香)里,只要你愿意,那么就可以成为无所不能的 万能快。不管刀剑,不管枪弓,只要拿到手上,都会绽发出光芒,那就是 自由的武功修炼。得到武功秘籍后,不管是谁,都可以修炼,没有角色、 职业的限制。这,就是自由的武侠世界。

#### 求同存异 一较长短

作为一款新游戏《墨香》有足够丰富的任务,虽然《千年》也有任 另系统,但实在是太枯燥。玩过《千年》的朋友都知道,那狐狸洞任务就 是机械的重复进出狐狸洞,并且民证有 99 次首先打倒风狼女,得到红 玫瑰。我认为,游戏的耐玩件,要体现在任务的设定,而不是几十几百次 的重复做同样的事情,就证明一款游戏多么耐玩。所以与其在《千年》 的任务系统里忙于寻找外挂,不如在《墨香》中通过做不同的任务来了 解游戏的背景故事,并得到奖励。任务系统是《千年》与《墨香》作为 "真" 武侠游戏的第一大区别。

第一大区别,打造系统。《千年》和《墨香》都各自拥有一套完整的接备、道具打造系统。不同的是,在《千年》里,制作道具是有限制的,那个限制。此做职业。这和其他网络里的职业不同,这只是制作物品能力的区分而已,可是,这样的设定,适当了武侠世界的自由性。重复的、机械的挖矿、采药动作,在某个时期成为了《千年》中一道颠躏的风景。《墨香》中有个设定是《千年》玩家想也想不到的,在游戏的她面上,无去找到任何道具,一切道具来源,除了杀怪获得外,只有找 NPC 买。这让《墨香》不存在挖竹的设定,更放松了玩家,以便有更多的时间来依会游戏,带来的乐趣。《墨香》里,没有几十成百的材料要求,所以也就没有口物来敬的"原料采集工作",这一切都可以通过打怪练级的同时来完成。《墨香》的打造系统,是人人都可以学的。做药、做道具、这都是生活核





能,人出生后就要生活,既然要生活,自然少不了生活皮能,摆健、制药、 打造……这些是最基本的生活技能。想做天下第一巧的话,在《墨香》 里可不是梦晓,你不用开N多小号来锻炼不同的技能,这是区别于《千年》的第二处。

第三大区别,战斗万式。《千年》有武功相克这一说,而且相克的效果非常明显。 招式的快慢、恢复的速度、闪毅……这些都可以用眼看出来。《墨香》也是一样,不同的武功不同的效果,妥善的运用以达到克制 敌人的目的。 但是战斗时,《千年》是不断的重复有重复着同样的动作,只要使用相同的武器,除了挥动频率以外,看不出什么不同来。《墨香》里则加入了连续技的设定,每种武器都有一套完整的连招,而且任连招中加入各种武功,可以形成新的连续技,速度和伤害完全由自己都多效的所能自然大无穷。在 PK 方面,《墨香》更是有多种设定,可以形成模式的嘴台 PK,还可以用怒气激发江游仇涤系统。多种多样的 PK,还可以用怒气激发江游仇涤系统。多种多样的 PK,让何一下秦毅。

第四大区别,经功武功。人人都知,经功是体现一个人武学造诣的重要因素,看身法就知彼方实力,在真武实游戏里也是如此。《千年》的经功修成者,可以直立着上身,飞行于道路之上,其景象颇为壮观。回想当年开着满级的无名步法,在地图上横晃时,竟也有种说不士的快乐感觉,但横晃者满街都是时,也感觉之味,不管用什么样的步法,都是相同的动作,实在是让人是无新鲜。转过头来再看《墨香,问样几十种经功,但是每门轻切的动作和速度都不相同,这才能体现成艺的精辟。古时常有人在看了对手的招式动作后惊呼,"原来你是武当弟子。" 其实在真实的江湖上,罪眼和耳,是能分辨出别人的武功门派的,而不是靠鼠标点击,讯息圈查看来辨认某某工在使用什么。《墨香》里的每种武功的招式,声音,都不相同,而且只凭眼耳是完全能了解对方的招式底纸,所以这才是真下汀瀚的再现。

第五大区别,角色养成。《千年》里,使用同样武功、同样装备、同样年龄的两个人物 PK 的话,实力是不相上下的。而在《墨香》里,人物则很难出现那样的情况。因为《墨香》采用的依旧是传统的等级制修炼方法。人物在提升等级后,可以得到6个属性值的奖励点数。这样一来,同样是5级,修炼逾武功的人,将有很多种可能来修炼。也许有很多人认为《千年》的设定更完美,更趋于实际。那么我问你,都是使用华山剑法的林平之和令狐冲,会打到不相上下,准解难分么?

具他诸如阵法、式神(召唤鲁),由于两款游戏毕竟诞生年代不同,所以不能做太多比较。那么就不——进行对比了。不过通过以上的五点比较仍能看出,"真"武侠游戏只会越做越强,越出越好。■



HA公司, Black 国内发行. 奥美电子 国内表行。英类电子 发行版本:中立版 3CD / WinALL 游戏类型 角色扮演『RP』 3D加速卡 不支持 3D海效卡:不支持 多人游戏 不支納

控制方式 键盘 嚴标 St. JR. F1 188 2004 9

最低配置 P i 700/128MB 8MB显存 8.急光驱 推荐配置, P:I1G/256MB









## 第一部分: 獨心王 汉化评测报告

主观性太强。一百个人甚至可能约上一百二十 个答案;而一个作品本地化好泛笔)-=,相对 就要容易得多——最直观、显著的标准是数译字量介高 低、包括文本和语音两方面。 文本的翻译文包括某些 说 明文档、对话以及其他一切在重语和歌中可见文字的部 力:语音的翻译包括使用率语的重新配音。及在游戏中 的 CG 配上字幕。文本部分的翻译相对要容易得多,一般 来说,首先将文本(也就是对应游戏中可见的文字,这个 过程一般需要借助导出工具)导出,然后将里面的外文 翻译成母语即可,剩下的工作则是将译好的文本导入到 原程序并进行调试。调试的内容主要有文字的大小和字 体是否合于美术,有与有中心中一错误 天为一个汉军 后2个字节,所以片翻译与的处理上,控制码很容易出 错1以及找一中与控制科特保予导致的BUG。

单从额译的准确性未看,此番、编心王。对人物、地 名、物品等的翻译,总体来说是不错的,可见翻译者对类 似的奇心作品还是有构画的研究,事实不足的是某些大 语的翻译有偏差,在个别的字与扩运电上,向有值得推 該しい、七百級个別的句子不具義の。何得提到的PLA 额译下 X 松来看。基本

-屋干" 与 译"。岳 然表现 上来可是 草文 字,但是一文较僵化,能 組甲成党至英语本有 .T. 一切早中, 丁昌车环 了文字中翻译, 而在语 主的秘译上概的并不是 很好, 乌有采用印刷人 飞轮额来的语法结构利 叙事户主。如果邮再更 生动的语言和国人叙悉

的语法,我相信含有更加十色的表现。另外,游戏 CG 中 设有配片体文学幕,对于机构英文不好的计多主点。提 失了一个了解游戏背景的绝好机会。希望后面的外下斯 元善这一**芯能**。

像 师 一 这样的游戏,有很多中点英语甚至是 其他活种扩使用, 切内额逐次样的文字, 是一个难题。例 如在 博德之11 里,就是采取使用文志文的方式来 作为中古英语的译文,得到了不错的效果。 稅 作口, 有些少率点没有译士,至原是 et it be,还是译出来少括 号加寸,或者原用其他方式之玩家知道这个地方原来的 风貌,这也是"个"本地化"的问题。

是干文字部分的翻译,我觉得, 符 作还没有达到 "本地化"的要求,一是停留在"火化"的制图。

在文章第30年处理上,个根明是的问题是,标点 的使用上面文标片和英文标点写用。游戏间,尤其是个 招生机文字里, 句语重岗举来采着个别英文种点。不 知道是为了避免特制码错误还是1作疏忽,首之这个情 兄看起来岂不是别上舒服。不过,又吃整妆石美玩工的 "重要硬伤" 人在下是不是有英文标点,于是是否存在 "因为汉字双字节的问题而使母宝》的文件有错写或者 超一三元边界"的问题。在这一点上,可以说《狮》的汉 化小组做得非常到位。在游戏中我们未发现有字体的错 误,更没有超出边界的显示。要知道在原版的《频》中, 人 次对话的屏幕显示是在一个白色的方框中, 而以往这 种情况下。中文版很难避免不出现"文字溢出"。但是这 次《狮》的中文版做到了,这让我们从一个侧面认识到, 汉化小组也是想尽量奉献出高质量的作品。有点可惜的 是,如果字体和行距能再大些,会使玩家观看的时候更 加轻松(保护视力也是很重要的^^)。

#### 第二部分:汉化导致的 BUG

如果从上述方面来看,此次《狮》的汉化应该算是 比较不错的,可故事远不止如此。

狮》的中文版发布后,在很短时间内就有大量反映 游戏 BUG 的文字见诸各大论坛,笔者在有限的论坛搜 集了一下,发现的较大 BUG 总数超过十条。我们还记得 这种模戏大概就是一年前的这个时候发布的,随后的 12 三对是黑岛之大限,这款被誉为"黑岛遗作"的游戏由 4日发之未完成,自面世之日就遭到玩家的一片责难。 沙在探容易有了中文版,居然有了这么多的 BUG,让厂 大::家想何受得了? 而且大家反映的问题,在英文版里

在游戏的本地化过程中,如何做好文化的传承,保持原 有文化的韵味,是一个比准确的"汉化"更高的目标

> 手是不存在的。例如基本上可以认为是沒化导致了如 1·分多年 BUG。

少,过程和游戏过程的分离是可能,也是必然的。 医かい技术とは、2、7 需要以游戏为前提,直接翻译文 李姜二先"远游戏"有效率(当然,一个负责的汉化人员 最好对游戏有一定了解,即,起码通关一次)。"玩游戏" 本身是检验汉化成果的最好途径,一个好的汉化作品。 汉化期间更多的时间不是用来翻译文本,而是后期的调



《狮心王》中文版的汉化效果



(編心工) 由立版主教的

试,就是在翻译完成后的重新"玩游戏"。从大量的 BUG 反映来看,这次的汉化工作又显得不是很成功——因为字体的错误尚可忍受,而 BUG 很可能导致游戏无法进行。在怜采科技代理的〈神界〉中文版发售之时,就曾出现过在 98 系统下不能保存游戏的重大 BUG,对于 RPG 玩家来说简直就是灾难。虽然怡采很快找到了原因并编写了补丁,但是损失已经是无法挽问。

#### 第三部分:关于民间汉化的一点感想

不过我想我们应该庆幸,因为我们还算幸运,至少有人来做完了这件事,让我们看到了一个"看上去很美"的《狮心王》中文版。随着国内 单机游戏市场的进一步萎缩,我想今后更多欧美游戏的汉化要通过民间的渠道来进行了。

争现在为止,更早面世的《冰风合Ⅱ》的民间 汉化依然没有完成。相比之下,《冰Ⅱ》的要关 注程度远远高于《狮》,为什么现实依然如此? 论坛上有关于《冰Ⅱ》双化的帖子,下面总是会 有很多人留名:"好游戏,关注'ng"、"期待 'ng"……难道除了"期待"和"关注"我们就不 能做点别的?《冰Ⅱ》的对话文档,很早就被提 取出来。据笔者所知,实际上的进度很早就已经 超过了50%,现在似乎停滞下来,原因不明。台 海的"狼组"也传出过进行(冰Ⅱ》汉化的消 息,现在也无声又无息了。

谈到《冰 II》,只是因为它太具有典型性。 其实这样的事例何止发生在《冰 II》,还有许许 多多的好游戏,没有实现本地化。僵外文的玩家 可以得到原汁原味的享受,不懂的或者通过别 人的双路,或者干脆只有等待,等待中文版的出 炉——纵不知这一等,很可能就是永不再来。 题 如《奥秘》、《巫术》系列,等等。还有一些,则是 因为汉化的质量太差,导致基本上无法游戏,坚 如《上古卷轴。展风》。笔者是一向主张反可能 使用英文版的、倒不是因为英文多么好,而是非 如此不能体会到游戏的"汁味",这恐怕也是对国内汉化质量的不信任而生的悲哀吧。不过我们谁都不会忘记那些优秀的译作:《早球寶魂曲》、《异尘余生॥》、《博德之门॥安姆的阴影》……唯一的缺憾,是大部分的优秀作品实际上是由台湾的玩家和公司来完成的,真正属于大陆的还太少。

在大陆,现在依然活跃在汉 化舞台的组织已经不多了,游侠 和宽宽是现存中较有实力和影

响的。不过或浓或淡的商业色彩、使得在产品的 选择上更多的偏向于主流的游戏,而对其他游 戏的关注程度显得相对不足——枝独放不是 春啊。当然,这个和负责汉化的同志们的时间安 排也有密切的关系,毕竟人员是有限的,而一天 也只有24小时。在谈到电脑游戏民间汉化的现 状时, xiezhenggang 说: "有能力做事的人未必 有时间,有时间的人又需要老手们指导点拨,因 此论坛之类的网络社区意义非常大。"实际的 情况正是如此:同好们因为某一类游戏,以某个 或几个论坛为依托,有组织、或是自发的进行某 些翻译工作,然后交由指定的人员进行后期调 试。这样的结果是,翻译的质量一般很高,但是 效率也比较低下,不适合商业化经营,只是爱好 者们的娱乐。相比之下,小说和模拟器 ROM的 汉化则有更广泛的群众基础。我们的前辈,在汉 化事业上也曾经取得过骄人的战绩, 可是谁能 来接过他们手中的枪,"将我们的民间汉化事业 发扬光大,现在的情势尚不明朗。大概人们把这 事想象得太复杂了,或者没有认识到自己的能 力究竟有多大.

(文/子排鱼,网友老谢,豆子和吃蝇对此文亦有贡献)





# 掌握世界

# 手机上再现的30款经典游戏大作

在上个世纪的整整二、三十年的时间里 从新机、红白机到 10°C,10°S2 在中国玩家们的记忆中 游戏历史的大河平振的流淌了很多年 不过 在 21 世纪初的中国 我们有幸见证了网络游戏一项之间弄造瓶罐匙的神话。可是 这个神话并非故事的高潮,它也许只是整个游戏时代给哥根初的篇章。

在8700万的中国网民中,有2000万网络游戏的玩家。

那么在最为化计的中国手机周产中, 办会有多少手机游戏的玩家?

最徐約進,專者斗忌龙,掩斗罗,仙刘弄侠传,文明 看到所谓这些熟卷的名字被名上"Mobile"的后缀,我们谓理由相信,手机游戏是一个正在我们常中悄悄诞生的伟大帝国。

在到达利立前特务国的首部容尔敦多时 格列佛尔教相信自己的聪析 在他的面前 出现了一座巨大的城市 不 确 切的说 是一座横缩了的巨大城市。它就像是伦敦或者罗马的袖线型号 砾冷夺液是宏伟和壮丽的容颇 数堂和实路 既 在就如同一准接好的模型邮样在他的聊下偏开。格列佛小心真真的貌开那些看起来用小手指就够碰坏的拱门和新要 他 感觉自己正拧走在一个无识奇势的死具王国里。

正如始列佛所看到的那样, 当伟大的东西被循小的时候, 它们会显得始外的精致和可爱 所以 当我们拿到那些声名 黑赭的游戏大作的旅馆敲牵时, 头飞够不爱不料手呢? 让我们将它们检验的拿起来, 放到我们掌中的手机里



"波斯王子"的全面回归 自然也少不了在手机这样的大 众平台上露面。相对 Ubi 在其 他专业游戏平台的大制作,手 机版本同样算得上制作精良, 著名手机游戏制作公司 Gameloft 被授权打造同名手 机作品。

手机版 〈波斯王子·时之 砂)沿用了之前其他平台作品 的故事背景,一样是王子自己 留下的烂摊子,一样让人迷惑 的印度公主,一样恐怖的沙化



机随波斯王子: 时之孙

敌人· 唯一不同的恐怕就是简朴的 2D 画面了。当然如果我们拿 手机版与 GBA 版相比的话, Gameloft 在画面表现上似乎更胜一筹。 对于便捷的游戏方式,谁又会过分地考究画面质量呢,重要的在于手 机版(时之砂)的乐趣表现也完全把握了系列的精髓。王子要发挥自 己的聪明才智和敏捷的身手来面对城堡中重重机关的挑战。同时各 式各样的敌人也是层出不穷,灵巧的战斗技巧也是必不可少。有时王



C 平台上 3D 化了的 (波斯王子: 时之砂)

子还可以找到些特殊装备来获 得新的技能。唯一遗憾的是,游 戏时间较短,3大场景、6个关 卡就完成了整个故事。如果说 有什么能吸引玩家重复体验这 一段较短的冒险故事的话,那 也就是一些隐藏装备和关卡任 务了。

# Solders

制作:Sorrent / 类型:角色扮演

很难想象,一个喜欢欧美 "龙与地下城" (D&D)类型游戏的玩家会不熟悉(博德之门) (Baldur's Gate)这款游戏,这就像一个中文武侠 RPG 爱好者不会不知道《仙剑奇侠传》一样。《博 德之门》系列堪称 PC 游戏中对于 D&D 的 "遗忘 国度"世界刻画得最为出色的作品。虽然之后〈博 德之门〉在 PS2 和 Xbox 等游戏主机上推出了改 为动作游戏的《博德之门》暗黑同盟》,但因"博 手机版《博德之门》 德"系列在玩家心中那强调宏大剧情的欧美风格 却更是让人制度 RPG 印象过于深刻,"动作版"反倒没有引起较大反响。



尽管目前手机版〈博德之门〉仅仅有一张图片出现在我们面前,



博德之 1 是一个允 风格的剑与魔法的世界

但是这款将在今年秋天上 市的手机游戏绝对是纯正 D&D 玩家不可错讨的重头 戏! 手机版将会秉承 PC 版 的 RPG 风格、玩家可以自 由创建人类、精灵、半精灵 和半兽人等种族的角色,并 可以在游戏中学会多达 20 种的技能。



制作:Gameloft / 类型:策能

"彩虹六号"系列在国外 享有极高的知名度, 从 PC 版众多的系列作品, 再到由 Gameloft 制作的多數手机 游戏都证明了这一点。与传





统 PC 版主视角战术射击类型不同的是, 手机版 "彩虹六号" 则更象 是类似"盟军"的纯战术游戏。

Gameloft 推出的系列手机版 "彩虹六号" 以著名军事题材作家 Tom Clancy 的小说为蓝本,反恐行动是游戏经久不衰的主题 相信 这一主题在当今更是别有时代意义。本作与 PC 版本同名,特别行动 队将在全球四个地点执行反恐任务,这其中有飘雪的瑞士村庄,委内



战术和动作永远是"彩虹 六号"的核心。你同样要在极 短的时间内制定并实施相应的 战术,以解救人质或拆除危险 的爆炸物。通过直观的地形图 像, 你可以更方便地安排自己 的队员从各个合适的角度发动 攻击。闪光雷和高爆手霜依然 是你常用的装备,借助它们可 以为你制造一些相对安全的活 动空间,同时赢得战斗的主动。





制作: Amplified Games / 类型: 动作

也许,不是每一位中国玩 家都知道"惩罚者"弗兰克 (Frank Castle) 之父加斯·艾 尼斯 (Garth Ennis)这位美国 著名卡通画家。但提起那个 Capcom 出品的街机清版动作 游戏(惩罚者),我想没有玩家 比我知道得少——那个穿着胸 前印有骷髅图案、叼着烟斗的 肌肉男,和他"以暴制暴"的反 恐哲学,至今仍深深印在许多 老玩家的心中。



惩罚者手机斯

可能是弗兰克的另类英雄形象在人们心中太深刻了、以至于在 卡通原著和街机版游戏大红大紫的若干年之后,同名宽幅电影 (2004年夏季上映)、PC/PS2/Xbox 平台同名游戏(预计 2005 年初 上市)以及同名手机平台游戏都可谓人气十足。

从目前得到的消息来看,将由 THQ 发行的手机版(惩罚者)是



-款3D 画面的动作游戏。游戏画面 效果堪称手机游戏的极致, 上手难度 不过这并不会影响弗兰克的 粉丝们想要在手机上再次和他并启作 战的冲动——The Punisher is back to your phone!







#### 制作·大字/类型 桌面

在中国、〈大富翁〉可 谓是最具全民性的电脑游 戏,简单的操作和玩法让最 菜的游戏白痴也能轻松上 平。它的 
平机版本 
本自然也会 受到最广泛的欢迎了!

〈大富翁环岛之旅〉是完 全移植 PC 版的手机大富 翁,画面网络看起来得像大





大富盆抢钱一点

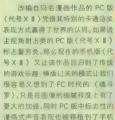
富翁的成名作——《大富翁 II》,不过改成了 45 度俯视视角~真是 先进呀(汗·····)虽然游戏玩法与 PC 版完全一致,但由于是手机版 本,所以地图比较小,只包括台湾省(所以叫"环岛之旅"),不过地 图上的内容也很丰富,除了大楼、商业设施以外,还包括省内各项名 胜。阿土伯、孙小美等人气人物也有出场哦



(大富翁)里的接钱小 游戏大家都很爱玩吧! 笔 者尤其喜い看着、降巴斯 抱着油桶跑来跑去的样子

……(大富翁抢钱一族)把这个小游戏发扬光大,做成了单行本,天 上掉下来的不仅仅是各种面值金币和炸弹了、还有闹钟、拖鞋、吸尘 器等等匪夷所思的玩意,好好接住它们,这些可是获取高分的法宝~

至于另一款"大富翁"手机游戏〈海 K 阿土伯〉就比较的无厘头 了……出场人物是钱夫人和阿土伯,他们之间展开互相投掷道具的 大战,玩家可以选择其中之一来参战,总之是抓起什么扔什么,直到 将对手击倒。真是暴力啊……唯一不明白的是为什么这个游戏叫 (海 K 阿土伯)而不是(海 K 钱夫人)。





制作 Gameloft / 类型·动作

上、爆炸时的"BOOM",敲击键盘的"BEEP!",敌人中弹时的惨 叫 "AAHH!"等等都能从画面上直观地看到, 尊重原著的精神再次 得到了充分体现。

手机版与 PC 版拥有相同的故事主题, 失意的 X ■ 同样要面对 一个充满阴谋, 秘密和谎言的世界。游戏中你要穿过7个风格各异的 游戏场景,从最初醒来的沙滩,到联邦银行,从 FBI 总部,再到重重设



防的联邦监狱、在那里完成一个个复 杂的任务。为了洗刷冤屈,追查真相, 你要操纵 X II 侵入 FBI 电脑系统, 窃 取机密情报,解救知晓内幕的要犯 ...... 当然在所有的行动当中还少不了 危险的敌人和强大的 BOSS, 合理使用

## 大航海时代

#### 制作:光荣/类型,策略角色扮演



Mobile 大航海时代

为了显示向手机游戏领域进军的决 心,光荣一口气把它的三个招牌大作系 列 "三国志"、"大航海时代"和"信 长之野帮"统统都 "Mobile" 了,其中 (Mobile 大航海时代) 是笔者见过的 画面最接近 PC 版游戏的一款。

这款游戏内容以"大航海时代"的一 代为蓝本, 主角是年轻的莱昂·法雷尔 (后来成了葡萄牙海军大臣,也是二代

主角约翰·法雷尔的老爸)为了复兴家业,开始了雄心勃勃的海上冒 险,为了争取最高的爵位——公爵而奋斗,还能与公主结婚,抱得美 人归。相比我们最熟悉的经典——《大航海时代》》,一代的故事比 较单调,可选人物也只有一个,当然不是那么过瘾,不过,可以让大家 欣慰的是,虽然是一代的情节,但画面贝非常接近于二代,尤其是海 洋航行画面,简直就是一个完美的微缩。

目前,这款游戏只支持日本手机运 营商 NTT DOCOMO 的 iAppli 手机,不 过,据传,为了拓展市场,光荣下一步将 推出(Mobile 大航海时代)的其他手机 平台版本, 中国玩家也有机会在自己的 爱机上再度扬帆七海哦~





#### 制作 SNK / 类型 动作



作为 SNK 的经典名作,《合金弹 头) 在街机上先后推出了5个版本, 这5个版本都是以一个国家为背景 的,玩家将面对连续关卡的挑战,完成 各种高难度的任务。现在 SNK 又推出 了手机版(合金弹头),玩家可以随时 随地享受枪林弹雨的乐趣了。

相比街机作品, 手机版在画面表 现上同样细腻,与火爆的街机效果相 比也相去无几。只是限于手机的机能, 游戏运行速度偏慢、尤其是在场景切

换时有缓慢的现象,幸好在闯关过程中还没有过分的停滞,不会影响 玩家在密集的子弹中穿梭。作为街机游戏最大的特色,丰富的武器和 战斗交通工具也被完全移植到手机版中、相信喜爱〈合金弹头〉系列 的玩家一定会大呼过瘾了。

手机版明显的不足表现在操作方面。作为一款高难度的动作闯 关游戏,灵活的操作是保证生存的关键,而手机在操作上却有着明显

的先天不足,你不可能同时按下很多键完 > 成一套复杂的动作,比如跑动跳跃过程中 就很难再开枪射击了,还好在游戏中的敌 人和子弹并不会象街机版中那样密集,所 以你就可以有时间跑到安全的地方,再开 始静止射击。



街机版的合金领头

# METAL GEAR SOLID (金華華

制作:Konami / 类型·动作

谈到大名鼎鼎的 〈合金装备〉(Metal Gear Solid) 必定是 尽人皆知,该系列自 发售至今在全球已 经卖出了 1460 万 套,但也许有很多玩 家却不太了解这个 著名系列的前身作 品(燃烧战车》 ( Metal Gear, FC 版



本的常用译名)。该作品最早于1987年在MSX2个人计算机上推出,随后又移植到任天堂的 红白机上。本作为此后大红大紫的"合金装备"系列奠定了基础,从世界观到角色设定都与后 续作品紧密相连,我们熟悉的大英雄斯内克就已经担当了游戏的主角。



目前,KONAMI 已经将这个为人忽略的经典名作移植到日本的手机服务系统上。出了完 全移植当年 MSX2 版的游戏内容外,游戏中还加入了近几 作中惯用的经典道具——"无限头巾",在游戏通关之后你 就有机会获得、重新游戏装该道具便可获得所有消耗性武 器与装备无限使用的特效。手机版(合金装备)更引入了新 的游戏模式 "头目生存战" (Boss Survival), 有兴趣的玩 家可以在这里轮流挑战各关 BOSS,以展现个人实力。

> 手机版(合金装备)目前已经在日本正式开始服务,玩 家每月花费 315 日愿便可通过手机在线下载,尽情体验斯 内克往昔的传奇行动。



即使〈永远的毁灭公爵〉 ( Duke Nukem Forever ) 永远也 下会上市,FPS 游戏玩家扩水点 不会忘记那个以"阿诺"为原型 的家伙: 1991 年 4 月首度而世 的(毁灭公爵)还是一个横版讨 关游戏,而真正让玩家难以忘怀 的是它的第三作〈毁灭公爵 3D ) ( Duke Nukem 3D )-

它让我们第一次感受到 FPS 游 戏的射击快感!而后来的续作 〈毁灭公爵 曼哈顿计划》(Duke Nukem Manhattan Project)以及 DC、GBA 等游戏平台上的(毁灭公爵)。





永远也不会回来的(永远的毁灭公爵》

见得公爵先生是颇受欢迎的。

不管〈永远的毁灭公爵〉还要跳票到什么时 候,怀旧的玩家们至少还能在手机上体验(毁灭公 爵〉最初的感觉——〈毁灭公爵 Mobile〉(Duke Nukem Mobile ) 带着超强的游戏性、近乎完美的手 机游戏画面站在了我们面前。这一次,游戏又回到 了系列最初的横版过关模式,公爵和著名的"Nuclear"标志又回来了,还等什么,赶快在下班的公车 上和公爵一起去消灭那些该死的外星敌人吧





# DATER

# 魂斗罗

制作:Konami / 类型·动作

虽然我很不愿意说诸如 "没有玩过(魂斗罗)就不算 真正的游戏玩家"之类的话, 但不得不承认的是,真正让 国内玩家"学会游戏"的启 蒙教材里, (魂斗罗)绝对是 一个重要的角色。事实上. (魂斗罗)自1987年以来先 后在街机、FC、SFC、MD、PS2 等主机上推出了多款同名作 品,并以其简单容易上手,却 又火爆刺激的动作射击风格 深受玩家喜爱。



版那样做到全 3D 的绚丽,但游戏原版

现在, Konami 又在手机上推出 J-SKY 版的(魂斗罗)。手机版 是《魂斗罗》一代的移植版本、虽然在手机上游戏画面不可能像 PS2



中的武器、关卡等设定还是完全遵从原 作。故事内容赚,既然我们都俗套了十 几年了, 我想在手机上和以前一样,上 掌下跳地消灭外星异形,拯救人类也不 会让你不爽——毕竟,〈魂斗罗〉的真 帝能在手机上完全再现:

C版 碑 + 罗 是最早让国内玩家 度寝忘食'的游戏

The Older Scrolls

The Elder Scrolls

制作 Vir2L Studios / 类型 角色扮演

今年是著名的欧美 RPG 品牌 "上古卷轴" 诞生 10 周年,不久前, 开发商刚刚发布了这个系列的最新 作(上古卷轴IV 湮没)的消息。之前, 以这个品牌开发的两款手机游戏 (上古卷轴之旅 暴雪要塞)和(上 古卷轴之旅 黎明之星〉已经上市。



上古卷轴 暴雪豪寒

这两款手机游戏采用了同样的系统,画面也非常相似,几乎可以 看作是同一产品的拆分版。游戏采用了早期"上古卷轴"的第一人称



视角,虽然名为 RPG,可是情节相当 简单。主要内容是在迷宫中冒险,而 迷宫是随机生成的,你可以在迷宫中 找到一些为你提供帮助的伙伴。消灭 怪物是最主要的任务,由于场景比较 单调 (除了石头地道就是冰窟窿),

上古卷轴, 阴影之影 所以五花八门的怪物设计成了游戏画面唯一的亮点。它们都是由〈上 古卷轴 II 晨风〉的美工们绘制的。在战斗的过程中,你的等级不断增 长, 省到最终消灭 BOSS。

比起前两款作品。9月发售的另一款手机游戏(上古卷轴 阴影 之匙)图像、情节和系统就要复杂的多了,全3D画面,职业和种族的 组合选择就有 12 种

之多,不过它不属于 我们这里提到的"手 机游戏",因为它只对 应 N-Gage 平台。





上古卷轴 揭晓之星



# Moto GP2

#### 制作·THQ / 类型:竞速

(极品摩托) 在 Xbox 主机上大获成功 后, 其发行商 THQ 于 2003 年又在 PC 平台 推出了〈极品摩托Ⅱ〉。原版游戏简单易懂的 操控、逼真的视觉效果和刺激的赛车体验在 PC 版上得到继承。(极品摩托 II)可谓是摩



托竞速游戏中资料最为齐全的,它以 2002 年国际摩托车大奖赛为基 础,并添加了2003年该赛事新增的许多数据,堪称最专业的摩托车 游戏,这就难怪连 N-Gage 游戏都要以它为主打了。

手机版 〈 极品摩托 II 〉 在继承了 PC 版资料专业的优点的同时, 根据手机作了优化,操控更为简单,游戏性和画质却不见得减少。游 戏有多种模式,其中"职业生涯"(Career)模式最为吸引人一 不想亲自在赛场上战胜罗西、杜汉呢?



#### ·Square Enix / 类型: 角色扮演

Square 和 Enix 合并之 后,也是手机游戏日益风行 之时。两家公司的王牌之作 相继会推出手机版本,除雙 刻的〈勇者斗恶龙〉外, "最终幻想"系列也将推出 两款作品。首先是被誉为 "FF7" 前传的〈危机前夜 最终幻想VII)。故事背景设 定在(最终幻想VII)的6年 前, 面对"神罗"公司的暴 行。一些人们自发组成了反



學机版危机前夜:最終幻機Ⅵ

神罗组织"阿瓦兰奇",对神罗展开了一系列攻击行动。作为回应,神 罗秘密成立了特务组织"塔克斯",其中有少数精锐的成员,执行极 机密的任务,对抗阿瓦兰奇。玩家将扮演一名塔克斯的新成员(可自 由选择男女),完成上级交付的各种任务。

另一款则是完全移植自 1987 年 FC 版的(最终幻想),除了画



面的提升之外并没有其他改 讲。当我们重温古老经典的同 时,也要感慨日本游戏制作商 的经营之道。

两部手机版"最终幻想"







# ht Magic

在PC单机游戏日暮西山的情势 下,"魔法门"的光荣不得不由手机游 戏来继承了。与其他的大作不同,手 机版的〈魔法门〉是一款与原作玩法 迥然不同的作品,确切的说,这是一款

俯视 45 度角的动作冒险游戏。

故事发生在著名的艾拉西亚大陆上, 玩家扮演年轻的战 士尤思, 为将艾拉西亚王国从恶魔势力的控制下解救出来而 战。尤恩拥有地火水风四大元素魔法,它们在视觉表现上相当 出色。有两名战友同他一起展开冒险里程,一个精灵弓箭手和 一个狡猾的吸血鬼。后者是一个极其有趣的家伙,它可以变身 为狼成为尤思的坐骑,或者化作蝙蝠让尤思乘着它飞翔



除了砍杀和魔法以外,手机版(魔法门)还包含了大量的解谜成分,很多关卡不是光凭操作 灵活就能通过的,这使得它看起来有点像大名鼎鼎的〈赛尔达传说〉。当玩家遇到难以破解的 机关时,就需要依靠战友的特殊力量来解决问题。另外,游戏中的怪物们大都来自于"魔法 门"和"英雄无敌"系列,这大概会让很多老玩家油然而生一种亲切感吧



制作:Tecmo / 类型:动作角色扮演





手机版忍者龙剑传 命运

FC版(忍者龙剑传)的经典无须多言,在当年FC 上唯一能和〈魂斗罗〉叫板的动作游戏非〈忍者龙剑 传〉莫属,这也能解释为什么有那么多"忍龙"迷为了这 一个游戏的 3D 版去买 Xbox。

而现在,我们的超级忍者又回来了!这一次,你可 以在手机上体验地道的"忍龙"风格动作游戏的刺激。

手机敬基本复刻 FC 版同 名游戏的第一代, 无论从 画面、操作还是音效来说。 都足以让你陷入对儿时游 戏的美丽回忆中。当然,因 为是动作性很强的游戏.



FC 版本的 没者充氢传 决战 BOSS

在手机上操控起来多少有些不便,但这并不应该成为你错过随时 随地重温这个经典游戏的理由

制作:Codemasters / 类型 竞速

作为PC平台将画质、游戏性和模拟度的平衡做得最「 好的拉力游戏,(柯林·麦克雷拉力赛04)的确获得了巨大 的成功。也正因如此, Codemasters 先后将本作推向了 PS2、Xbox 和手机平台,并取得了不小的成绩。

Symbian 操作系统 60 界面的手机。游戏有多种语言选择,



手机版构体·麦克雷拉力赛 04

并像其 PC 版一样,可选则世界著名的拉力赛车、赛道等。游戏整体风格可谓完整"克隆"了其 PC 版本,在保持原汁原味的 "CMR 风格" 的同时,也根据手机硬件和游戏方式的不同做了非 常好的优化。手机版 (柯林·麦克雷拉力赛 04) 完全具备 PC 版所有赛车、赛道, 甚至是和 PC 版一样,游戏中许多赛车和赛道必须通过赢得锦标赛冠军来解开,直叫 CMR 迷们大呼过瘾

看来,坐在汽车里体验柯林•麦克雷的拉力激情也是一件不错的事情赚



三国志

制作 光荣 / 类型·策略

根据手机游戏下 载站调查统计,最受 欢迎的手机游戏是 动作类。笔者对这个 结果 - 直不以为然, 因为始终觉得用那 块小得可怜的键盘 快速的操纵人物上 下繼达实在是勉为 其难, 只有慢悠悠、



操作简单的策略类游戏才应该是最合适的,在拥挤的公共汽车里统 一天下同样很有快感的。

光荣 "三国志" 作为三国游戏的重镇,其手机版本的 (Mobile 三国志)原型是 1985 年光荣的初代(三国志),玩法是我们都很熟 悉的,内政、外交、军事、人事等系统都很完善,大有"麻雀虽小,五脏 俱全"的架势。人物的头像绘制相当精致,登场武将居然也多达 430 名! 不过,与"大航海时代"和"信长之野望"一样,目前国内发售的 手机型号都不能支持这个游戏。



不,"幸好我们也有问产的" "创土 手机版,数字鱼的 三国志》 就是一款与光荣版 (Mobile 三国 志)非常相似的作品,从游戏画面 上看,都市的数量有20多个,比光 荣版略少,但是地图比较真实,不 像后者只是简单的把各都市整齐 的"排列"着。不过,没有武将的大 头像是这款手机三国的一个缺憾。

# 制作:Com2us / 类型 射击

玩家,几乎无人不记得那款名 嗅一时的〈雷电〉吧! 曾几何 时,它几乎是每一家街机厅的 必备机台。后来,(雷电)在 PC平台也有登陆,今天,它又 出现在最新的游戏平台-

以街机作为启蒙的中国

手机上的(雷电)画面相 当精致,几有当年的街机风 采。它得到原厂 Seibu Kaihatsu 的授权开发,所有的战

手机上。

手机版雷电

街机版的经典 - (雷电

机、武器、关卡、场景、完全克隆原作,当那熟悉的音乐 响起时,久违(雷电)的朋友 们一定能在它身上找回昔日 投币奋战的感觉! 更棒的是, 玩家还可以选择是否自动射器 击,不用再像以前那样狂按 FIRE 键了。不过,由于容量的 原因,总共8关的(雷电)被 开发商拆成了 PART 1 和 PART 4, 每款只能玩到 4 关。



# CALL DUTY TO BE

制作 Mforma / 类型 动作

2003年, Activision 推出的 PC SHIET SQUAD 版(使命召唤)一度获得了众多媒 体的难度最佳主视角射击游戏大 奖,那是一个真实的战场,出色的 气氛渲染让玩家犹如欣赏一部宏 大的二战影片。随后 Activision 又 授权 Mforma 开发了同名手机版 作品。鉴于手机性能的局限性,〈使 命召唤〉手机版改为了一款更贴近 战术类的作品。



使命召唤手机版

在每个任务开始之前,你都要从4个不同兵种中选出三位,成立 你的战斗小队。游戏中包含的兵种有 班长具有较高生命值,狙击手可 以在远距离消灭敌人,医疗兵可以为其他队友补充生命值、工程兵通 常是获胜的关键,他可以摧毁敌人的坦克单位。根据各个任务目标,再 参考不同士兵的特别属性技能,才能制定出最佳行动方案。进入战斗, 你只能操作小队长展开行动,其他队友则是由电脑控制的,你只能对 他们下达简单的行动指令。由此可见,手机版(使命召唤)已经呈现出 与原作完全不同的风格。



作为一款手机游戏, 画面效果自然 不能与前辈的 3D 效果相比。2D 的画面 略显单调,色彩上也以暗淡的灰色和黄 色为主,想必是为了体现战场的效果吧。 游戏背景音乐和武器音效较为出色,秉 承了 PC 版原作的风格。



老实说, 我绝对不是一个格斗 游戏达人,高中时不过仅仅用绯雨 闲丸通关了 (斩红郎·无双剑)而 已,事实上,我更愿意去玩(死或 生〉这种简单的格斗游戏。但这并 不能阻止我深深迷恋 "侍魂"系 列——不是因为绚丽的画面,也不 是因为刀光剑影的格斗快感,而是 这个游戏系列中所渗透出来的-种味道,一种每个人物都有一段凄 美故事、一种宿命的伤感。年少的 我, 最喜欢失去记忆的绯雨闲丸,



爱上虚无的襦佑京,还有因为女友的死无法释怀,把自己的灵魂交给 魔界的手斩破沙罗,也许是和自己的个性有关吧。而充满侠客豪气的 霸王丸、身背宿命的利姆露露、为拯救儿子灵魂的腹部半藏等等, 〈侍魂〉里所有的角色都是那么生动,那么伤感,又那么让人无法割 舍。我想这就是为什么〈侍魂〉系列能在感情细腻的东方玩家中长盛 不衰的原因吧。



当今年 E3 展会上爆出 (侍魂)要出手机 平台游戏的时候,我立刻上网四处打听消息。 从目前所知来看,手机版(侍魂)里将出现所 有我们熟知的角色,而游戏画面也非常不错。 看来,那种伤感又要再次回归了。



# Double Dragon

70年代未、80年代出生的男孩子们,小时候一定都和伙伴们 一次次通关(双截龙川),只为欣赏那现在看来俗得不能再俗的 英雄抱得美人归的 "CG", 也一定在下课后在教室走廊上和伙伴 大谈"飞栱"(就是那个飞起来,屈膝攻击敌人的动作)和"旋风 腿"哪一个在打 Boss 时更厉害。可以说,《双截龙》系列是那个 年代男孩们子的"勇敢者游戏";而之后的所有动作讨关游戏,或 多或少都借鉴了(双截龙)的经典设定,比如抓住敌人扔出去等。



而手机版(双截龙),限于硬件和操作 限制,只能达到 FC 上(双截龙川)的水平, 但这已经足够了,在手机上去狠揍小混混、



末以后出生的玩家在手机上体验一下这个经典游戏

忍者以及僵尸是以证我们回忆起年少时的萌动。同时强多·推荐80年代

#### 制作:Com2us / 拳型 領略



电脑游戏中最重量级的巨作——"文明"的手机版层然 是由一家韩国手机娱乐软件开发商 Com2us 制作的,这不能 不让我为高丽游戏帝国的强大所模动



这款名为(文明 II Mobile)(Civilization 3 Mobile)的作 品挂着象征正宗"文明"标志的"席德梅尔"招牌,游戏内容 包括疆域拓展、经济发展 和技开发 军事证服 各国外交等 套"文明"系列的传统元素, 计价担世界五千年间 与史真正的 掌握'在手中 虽然名为 文明 Mobie,但从电面上看。 它更像是"文明"的一代,因为视角是上面的,人物造型门类 似于二代。世界地图似乎也不很大,想必扩展四五座城市就该 接触至别的文明了——在手机的小屏幕:展开全球的霸业, 真有把巨人微缩的感觉

从去年开始,COM2US 已经与中国联通展开合作,而向中国市场推出一系列手机游戏产 品,希望能在我们的手机上也玩到一款中文版的"文明"。

## GRADIUS

#### 制作:Upstart Games / 卷题·转击

"宇宙巡航机" (Gradius) 这个名字 可能对于有些玩家来说尚属陌生,但提 到名声显赫的"沙罗曼蛇"可就无人不 知无人不晓了。事实上, 少罗曼蚌 只 是"宇宙巡航机"系列的外传性质产品。 作为最著名的横版射击游戏之一, Gra-



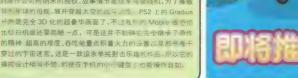
宇宙巡航机手机版

dius 在从红白机直到 PS2 的各类游戏平台上都长盛不衰,广受欢迎。

手机版的(宇宙巡航机)得到原作公司柯纳米的授权,故事情节是玩多驾驶战机,为了摧毁



当然是完全3D化的超豪华画面了,不过我生的Mobie 版恐怕 比红白机版还要简陋一点。可是这并不妨碍它完全继承了原作 的精神 超高的难度、吞吃能量点积蓄火力的设置以及那些准于 穿过的宇宙迷宫。这是一款追求单纯射击乐趣的作品,所以它的 操控设计相当不错、即使在手机的小、键盘上也能操作自如。





# **Neverwinter Nights Mobile**

制作:FloodGate / 类型·角色扮演

继(无冬之夜.古城阴影)之后。 Jamdat 和 FloodGate 开发者们又将 "无冬之夜" 的传奇带到了手机平台。 尽管这还仅仅只是一次尝试,尽管游 戏本身的内涵和严谨程度还远远达不 到之前 PC 版的水平, 但作为一款标 准的手机游戏来说,(无冬之夜)手机 版还是具有相当深远的意义。

(无冬之夜) 手机版同样基于 ( 左与地下城 30 版规则制作, 游戏 开始前玩家同样要编辑属于自己的



角色,从种族、职业,技能,相貌和姓名,所有大家熟悉的自创内容一 应俱全。除此之外,在贯穿游戏的众多任务当中,你还会而对众多熟 悉的敌人,地精、强盗、骷髅……游戏的故事主线并不复杂。你将周旋 在相互对立的德鲁依和顽固的矮人之间,而大多数任务也都有相通 的线索---"达到某地,消灭坏蛋,得到特殊的装备奖励"。之所以称 (无冬之夜) 手机版具有深远的意义,其最大突破在于网络功能的体 现。应该说,你将面对一个无限的游戏世界。通过网络玩家可以随时 下载新的运图, 新的任务, 新的怪物 手机的特殊功能在这里得到

PC 上的九冬之债

了充分的发挥,作品正预示着未来手 机游戏的发展趋势。

如果说游戏有什么不足的话,那 也就是在图像上的单调了。也许你会 经常发现不同地牢、城镇、荒野之间 的相同之处,更过分的是,盗贼与兽 人的外貌竟然也是如此的接近

制作·Gameloft / 举型·动作

山姆·费舍尔可 以说是近来最抢眼的 动作明星, 作为国家 安全局的第一梯队成 员,他时常在法律和 道德的边缘展开行 动,独自渗透并消灭 敌人,不留痕迹。

随着两代PC 版〈细胞分裂〉的成 功,Gameloft 也, 适



细胞分数手机纸

时推出了两部同名手机版作品。游戏在画面上保持了 Gameloft 一贯 的高品质,故事背景借鉴了原作 Tom Clancy 的精彩剧情。尽管手机 在游戏表现力上的不足,但 Gameloft 却在细节上下了很大的工夫。 手机版〈细胞分裂〉中几乎包含原作中所有创意的闪光点。丰富的动 作方式,让你可以更灵活地接近敌人发动突袭,战术实施的复杂程度



电脑上的、细胞分裂

丝毫不亚于庞大容量的 PC 版本。 此外。面对敌人的高科技防御系 统和装备, 你也拥有闪光雷或电 子干扰雷,以方便自己的行动。游 戏中的 AI 设计也是一大亮点,当 敌人发现同伴的尸体时同样会展 开搜索, 赶快破坏所有的光源, 制 造更多安全的黑暗环境吧。

制作 光荣 / 类型 策略

任何国家的游戏公司,对于本 国的历史总是要更钟爱一点, 所以 光荣在手机上已经制作了两款"信 长之野望"游戏〈信长之野望·武 将风云录)和〈信长之野望·全国 版)。它们的制作水值均要比 (Mobile 国书 高得多

信长之野望。武将风云录)行 PC 版本中是"信长"系列的第四代 产品。这个手机上的微缩版本最大



程度的复刻了原作,以统一日本为目标,可选择的大名数量为41 个,拥有700多名武将,而且还包含茶器收集、商业贸易以及铁炮技 术研发等新颖的元素。用户能通过手机下载的方式获得更新的剧本。



信长之野望·武将风云景

信托ク野望・全国版

信长之野望·全国版)在PC 版本中是"信长"系列的第二代产 3 文款作品出场大名数量多至60 名,可以进行开垦、商业和治水等经 营活动, 兵种分为足轻、骑马和铁跑 种,但是总的来说,系统复杂程度 不如 | 武海风云景 , 大地图画面也 比前者逊色 等。另有支持高版本 手机的 信长之野望·超全国版 , 内容没有变化,但画面有所提升。



Sony Online Entertainment 开始运行网络游戏(无尽的任 务》, 五年来它已经成为全球 最为火爆的网络游戏之一(虽 然在中国遭到了意想不到的冷 遇 . 从游戏不断发行的资料 片和备受瞩目的二代就得以看 出。游戏借鉴了在欧美玩家中



制作·Sony Online / 类型, 角色扮演

手机版无尽的任务

十分受欢迎的 D&D 元素,并与网络游戏多人交互的优势完美结合, 是导致(无尽的任务)成功的最大原因。

而现在,大名鼎鼎的 EQ 将脱胎为一款纯证的欧美风格角色扮 演游戏(无尽的任务 英雄之召唤){EverQuest Hero's Call},并出



现在手机平台上。游戏中包括地下 城 墓地等欧美节戏中的 经典 场景,伴你开始冒险之事中将只有 一把小刀,其他在诺扎斯大陆下台 一切,都要靠你自己 游戏》 电面 非常出色,游戏性更是非常好,相 信不少欧美游戏爱好者一定不会 放过。



制作,士字/ 举刑,动作

作为最具影响力的中文游戏品牌。 "仙剑"不钻进我们的手机简直是没有天 理的事情。不过,到目前为止,"仙剑"的 主人台湾大宇并没有急着把整套的"仙剑 奇侠传 MOBILE" 大餐端上来,而是只来 了几碟开胃小菜吊吊大家的胃口,这就是









各位 FANS 又怎能错过呢!

〈仙剑舞侠传〉是一款考验记忆力的游戏,游戏开始,

屏幕上会出现舞步的秩序(用手机方向键标示),你要牢牢记住这些舞步的顺序。接下来,二 代人气角色——林忆如小姐拿着她的小伞登场。你得按照刚才记下的舞步,控制她翩翩起舞, 如果发生错误,就会损耗 HP。这可是一个虽然简单,却需要非常专心对待的游戏!

(仙剑飞仙)则是一款横版射击游戏,敌人是从屏幕左侧蜂拥而来的妖魔大军,李逍遥大 侠驾驶着宝剑,在屏幕右端严阵以待,放出飞剑消灭敌人。

灵儿被妖魔绑架了,李逍遥火速出击,在《仙剑闯机关》中,李逍遥要通过滚石、刺球、飞刀 等重重机关,在迷宫中寻找钥匙,拯救被绑架的伙伴们,本作对玩家的闪避能力是一大考验。



仙剑器体件

虽然"仙剑"的小游戏们也很好玩,那么,我们最爱的 RPG 版"仙剑"究竟何时才能登陆手机平台呢?请看画面~ 先不要赞叹,这个以一代为基础制作的(仙剑奇侠传) 手机 版并非正宗,玩GB的朋友们一眼就能看出来,这其实是 GBC 上的仿〈仙剑奇侠传〉作品——〈英雄剑〉的民间移 植版本,而不是真正的大字版的(仙剑奇侠传 MOBILE)。 情节也只发展到锁妖塔部分。据大宇消息,真正的官方版不 仅仅是 RPG, 更是 ONLINE, 玩家可以互相交流, 买卖装备。 基于前三款"仙剑小品"的不俗效果,我们有理由相信这款 手机上的"大仙剑"会有更好的表现

# Dragon Quest

制作:Square Enix / 类型:角色扮演

1986年(勇者斗恶龙)以 RPG 真細的 姿态登陆家用游戏平台 FC,成就了一个"国 民性超级经典"的神话,也拉开了RPG战国 时代的序幕。她的诞生让业界内外都树立了 全新的创作理念 原来游戏业还可以这么做 DQ1 的成功不仅仅在于让人们记住了



灵者斗部龙手机脉

ENIX,记住了蜗井雄二,还间接带动了日本制作的新高潮。

当日本 NTT DoCoMo 公布了最新宽频手机服务 "FOMA 900i" 系列之后,合并的 SQUARE-ENIX 表示, 他们为了这次 "FOMA 9001" 系列的推出, 将移植曾在任天堂 FC 上发售的初代〈勇者斗恶龙〉。经过修改之 后,最初的游戏画面都重新绘制过,在6万5千色的TFT液晶莹 幕上执行, 萤幕解析度为 240×320, 而其他游戏内容又都完全延 续原作,这样玩家就有机会重温这款经典 RPG 开山的辉煌。

最初 FC 上的 (勇者斗恶龙)

游戏除了随货出售的版本外,也可以从相关手机游戏官方网 站下载,游戏的使用费率是500日圆一个月,网站也能够下载 Flash 的动画与桌布,陆续还会有更新的游戏内容。







用电脑与游戏 华生与新良网游民部落联合展开的"手机游戏 英雄会' 家族·新良中国手机游戏制作势力调查 医动已经 于9月启动了,在从2004年9月开始至2005年3月的半年 期间里,我们的记者将共同对中国国内手机游戏制作企业进行全面的调 查 采访,并制作报道,分别在 家用电脑与游戏 杂志和新良网上连载, 希望以此来促进社会和游戏界对新兴的手机游戏产业的更大关注,共同 见证 个新的游戏势力的崛起

## Gamelo II

这也许是 个证价陌生的名字,但是提到"Gameioft',喜欢玩手机 游戏的朋友们大概就都不会感到陌生了。

而如果再说到"育碧 Ub Soft ,相信大部分的玩家都会说"我知 道! "了吧。

作为育碧旗下的手机游戏子公司,智乐软件(Gameloft)最大的一 支开发团队就驻扎在中国 IT 业核心——北京市中关村的一幢清静而不 起眼的小楼里。在这里,有100多名中国员工在为全世界的手机用户们 开发游戏, 那些我们孰恶的 声名响亮的大作 "雷曼" "分裂细胞"、



法门"的手机游戏版本就是从这里 研发出来的。

#### 最大的手机游戏开发团队 在中国

"Game oft 来到中国已经 5 年,在2000年以前,我们主要为欧 和姜国市场开发手机, 游戏, 后来 开始向亚大地区,例如新加坡、香港、马来西亚等国家和地区出售游戏。 Game oft 大中国区市场部经理时 5 I 向我们介绍公司的历史时说 "在 去年8.9月份的时候,中国移动的百宝箱开始云营,而我们也就借这个平 台, 向中国市场提供中文版的汉化

"Gameloft 目前在 10 个国家 有分支机构。包括美国 加拿大、法 国 英国 德国、黄大利、西班牙、罗 马尼亚和中国。其中有商务办事机 构, 也有游戏制作团队。我比较自豪 的是,现在你们看到的这个中国团 队是最大的,也是主要的开发集体。 全干为什么选择把主要的手机游戏 开发这一块放在中国? 育碧当时第 一是出于成本考虑,第一是因为看

到中国已经有了一代成长起来的游戏制作人,有了足够的 好的人才来做 符合国际水准要求的游戏 我们需要做很多的游戏,而中国市场又能找到 合格的、大量的、能做游戏的人才"

当记者问到 Gameloft 对中国手机游戏市场有何看法时,叶立江先生 说 中国的手机用户大约已经 仁, 与欧美相比, 其中可能下载手机游 戏来玩的玩家的比例还是相当低的 虽然这样,因为用户的基数非常庞 大,所以这个群体的绝对数量还是非常可观,甚至可以说是有优势。基于 这种判断,我们把大中国市场放在与北美 欧洲市场同等的优先级上。"

虽然如是说,可是叶也对中国市场表示了"审慎的乐观""当然,目 前中国市场的优势还没有体现出来。在 Gameloft 游戏的下载数量统计 上,中国大概与法国、西班牙这样的国家相当——但是这两个国家都只有 五、六千万的人口。在中国、Game oft 感觉在发展手机游戏方面还是有很 多的限制, 感觉'发力'很难, 例如手机游戏平台的不统一, 消费观念的问 题等 如果这些瓶颈没有了 例如中国移动可以利用它的主导地位来 影响手机生产商提供统 平台的手机 我相信中国的手机游戏下载量 会大大超过很多欧洲国家-我们看重中国市场,并非是因为它现在的利润



而是看到它的未来。"

#### 中国手机游戏的玩家在哪里

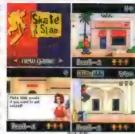
Game oft 要为中国手机游戏的玩家们制作什么样 的游戏で

在被问及这个问题时, 叶先生很高兴的说"你们这 个问题向的非常的是时候,在你们未以前,我们刚刚在 欧洲结束了一个会议、讨论的就是研发针对各国情况 的、本地化的游戏的问题。要找出符合各个地区的习惯, 特征的游戏题材和方式。例如, Gameloft 的重要市场之 是在美国,所以我们就在纽约租了 套公寓, 位重 要的决策人员轮产去那里居住两局,目的就是了解美国 人的生活方式和思维方式,作出于合美国人的特殊

"至于说到中国的本土化游戏," 叶先生告诉我 们."我们首先想到的是棋牌游戏。当然,有人说现在 手机上的同类游戏已经有很多,很难做出特色。我们 的考虑是购买一些著名电影的版权将其中的人物设 定之类,导入到游戏中去。我们还会把一些中国的传 统题材做成游戏,譬如三国演义、民间故事等等,总之 是大家耳熟能详的那些东西。

中国手机游戏的玩家在哪里?

"对于手机游戏未来的用户在哪里,究竟是传统的 游戏玩家,还是平时并不接触游戏的普通的手机用 户? 我这里有很多版本的调查报告,但是它们给出的 比例都很不一致,但凭 GAMELOFT 的经验是 20-30%的专业玩家,70-80%的一般玩家。我们在将



来会继续摸索研究这个问题,同时也保持一种两条腿走路的态势,也就是一方面推出游戏大作在 手机上的移植版本,一方面也做一些易上手的的、大众化的游戏来满定更多的普通手机用户、

#### 以旗舰型的游戏作为先锋

我们注意到,在Gameloft的产品线里,有很多是广大玩家熟悉的名字。"雷曼

"波斯王子"、"彩虹六号"和"魔法门"。这些经典级 游戏大都是育碧旗下的品牌, Gameloft 将它们微缩 到玩家的手掌中。

之所以会选择这样一种方法,是因为我们认为, 在手机游戏发展的初期,需要一种足够分量的产品来 作为我们的旗舰。" Gameloft 大中国区总经理鲍松在 向我们介绍这些"镇山之作"时说:"我们需要更多的 用户来关注手机游戏,这些响亮的品牌你能够帮助我





极速恶魔

在手机游戏企业的排名中虽然不是非常的奇,但是由于我 们拥有这些'旗舰级'的产品,所以也同样受到运营商的 重点关注。在譬如说,最近 EA 宣布开始在北美、欧洲全面 拓展手机游戏业务,他们首先使用的方法也是将'FIFA'、 '极品飞车'、'模拟人生'这样的品牌游戏手机化、原来 另一家从EA购买名作版权的手机游戏公司因此受到了 很大的打击,我想这也说明游戏品牌在手机游戏开发中的 重要作用。除了育碧本身拥有的品牌外,我们还会寻找其 他的版权合作方式,来让更多的名作游戏充实 Gameloft 的产品库。

"至于移植名作的最大困难,我认为是一个创作的问 题、手机游戏、和游戏在其他平台间的移植很不一样,很多 时候,我们对于已有的名作、能够利用的只是它的一个





"山嶼"。因为作不可能真的把身 作而封不然如时至 军机里,更多的 东西还是需要较少的"百分"。需 要正发人已的努力,把握任原作重 要的精髓和为强,然后把它用手机 适合表现的方式展现出来。"

#### Gameloft: 我们做真正的大作

盗城是单机游戏市场走向衰落 的重要原因之一,而正在兴起的手机游戏同样也在宝宝这样的问题,而且, ,x('、', 是简单的盗版,而是被以内人士称作'骗卢节戏'的东西 所谓骗 · 的效, 特别那些假借格效大作名牌, 实下推销均级作品的情况 声,就是 点 1 并下载 5.1 1 的 6 里 | 有致1 , 处到 目前 手机 游戏市场的 盗版、 "编四游戏"心及其他不规范经营现象的引候,鲍松先生说他构市场部同 像3+ 5 1 2 在是有一切肤达痛"。此时时先生马上把话头接过去说道。

。 个是我10年恶痛绝的事情,而且,现在很多问题不仅仅是盗版。 时价,有 印玉发售的很多手机游戏里,有许多'误导'消费者的现象,比方 . \$P\$ 多原戏 [1]: '3D' 体标注, 而事实上, 在它对应的那些手机上, 从硬 41. 根本不可能真于的等形, 3D 功能 另外非常严重的一个现象是给游 投行,我看到风行器。好台警报 真佳魂 它们都在中国移动上 线了, 5 年 (24 生) 下载同某一看, 却完全不是名字经对应的大作, 画面 非有相談便占, 付近性非常差 现在, 很多的这样养戏充斥着市场, 最后导 数化 引起所受, 心局大家可以不用再努力做游戏了, 我只要赵个好名字就 .、 3 + 4 a x 以种现象现在已经中重到什么程度。很多时候,在手机 作成飞载矿林, 操上, 有一大手是这种'漏声作戏', 这对手机用户来说 5个点大学10年,他们花子钱,写到个坚定全不好玩平东西。在上由一次 

重重要产品,以种做法区企构大价均等自费者对军机游戏这个产 y 称 t' 象 , '+ 软 在 显 为 以 个 点 y 的 发展 中 可 变得 被 ) , 这 是 种 自 挖 墙 角 至尼大物主义可能于不是 Gameloft 因为毕竟我们的产品市场是全 はハヤ・・・・ ゆもりもが黄を挫折,还有国际市场。而很多国内的手机游戏 中作品, 要靠空里市场。生存和发展。所以, 我们也想通过你们媒体来呼 ·F 下大京,不广,专掏望靠区样 天两玉菇毛的短明行为来赚钱,把整个 1, 4 搞坏了,对整个软件 到手机 货货事 y 是 文有好处的。至于我们 Game oft, \$1 会联络合正首德法律和市场规律的做法去发展,我们只做 真.F.P.大作



Gameloft 最大的一支开发团队就驻扎在中关村

## 数位红 DIGIRED

上世纪末, 中国单机游戏的发展正处在衰落前夜的最后一个高峰期。 最令人振奋的消息,莫过于〈傲世三国〉作为国人开发的游戏进军国际市 场. 跻身世界游戏排行榜 TOP 100。在这个时候, 可能没有人注意到, 一家 只有十数人的小小游戏公司也在此时成立了,这群中国人的目标,也是向 世界市场提供最优秀的游戏 四年来,这家中国公司虽然一直不力中国玩 家所了解,但他们生产的数以百计的游戏、已经出现在全球各地数以百万



直到 2004年9月,这个沉默的公司才真正成为整个中国游戏公内焦点 盛大公司宣布全资收购数位红软件。

数位红,中国手机游戏的先锋企业,终于走到了游戏业舞台最耀眼的 位置上。

#### "盛大不是出价最高 的一家、但是我们最终选 择了梯大"

"淡这事啊?" 当数位红的首席 执行官吴对压到我们要采访盛大收 购数信约一事的时候,首先蹦出的 就是这么一句

按照我们的想法,根本不想 对外讲的,不过,盛大是纳斯达克上



市公司,一切都必须 公开,所以我们也只好就这样了 "作为事件核心 人物,吴刚却对这件游戏圈瞩目的大事吊得特别低调"事实上,数位红 已经做了快4年了,以前基本是一个平稳的,向上发展的态势。但是,到了 今年,我们发现,竞争对手大大增多,尤其是国际上对手的越来越多,我 想,这说明手机游戏这个市场的巨大前景已经是勿庸置疑的了。我们以前





展,用几个创始 人的有限资金 来做这个事业, 而现在想要再 进行快速发展。 到国际上去竞

争,就出现这样一个问题,对于国际游戏业来说,数位红实在是太小了,它 的竞争力不足 我觉得要快速发展, 是看市场条件够不够,二是看有没 有足够的资本来进行支持。"

一直以来也有很多方面和我们在洽谈收购的事情,老实说,盛大不 是出价最高的一家,但是我们最终选择了盛大。"吴刚说"为什么呢?因 为我支得他们除了能提供资金以外,更重要的是他们懂游戏这块市场,知 道我们是要做的什么东西。同时我们还看重他们两方面的资源·第一是用 户资源,现在盛大旗下游戏的同时在线量达到两、三百万人,这个玩家基 量在中国是最大的,我相信这批年轻人迟早会成为手机游戏的玩家— 现在可能还不是,但是未来两三年里就很有希望。第二个资源是,我们觉 得,盛大在游戏产业链里是一家健康发展的公司,它的渠道系统非常的顺 畅和完善,可以用来做很多的事情。"



"还有一个数 性的考虑, 资至文 里的时候美别开心 的笑了笑: "就是陈 天桥。以前我可能 受媒体的影响比较

名,很名人认为他 的成功主要靠幸运、机遇,天上掉馅饼砸中的暴发户云云。可是我和他聊 了几次以后,对于他的很多想法有改变。我觉得他的成功是必然性的。因 为他是一个脑子非常清楚的人,我们在手机游戏产业上有共识 这个市 场目前还处于一个被培育的阶段,而不是飞速发展的时间,所以我们更 愿意一起低调的把事情做好。"

STREET, STREET

#### "通过这次整合,我们拉开了与对手的差距"

"数位红 4 年来的发展非常好,产品量很丰富,合作伙伴也很多,全 球很多著名手机广商都选用我们的产品,我们一直处于赢利的状态。可 以说,从这个角度来看,我们不需要钱。"谈到自己的事业时,吴刚显得非 常自信。"但是,"他接下去说:"现在国际手机游戏市场上,很多开发商

都拿到了大量的融资, 我觉得如果 我们还是这样一点点滚大的话,发 展的时机会被错过的。我们在成立 的第一天起,就定下了在这个产业 里做到最大的目标。我们原有的优 势——在人才上,70多人的开发团 队,产品数量也达到 270 款,经过这 一次的整合后, 再加上资金的注入, 我可以说,我们现在的现金量,比这 个行业里所有的对手都要大很多, 一下子拉开了差距,这是我们想要 的。所以,对于下一步快速的发展, 我们的信心很强。"



对于未来来自于国际市场的竞争,吴刚表达了他的忧虑"现在的无 转游戏市场,韩国和日本的公司走在我们前面,就拿日本来说,现在他们 的这块市场已经相当成熟了,韩国最近这一年也在快速赶上。这两个国家 本身国内的市场是有限的,他们迟早有一天要进中国,到那时,我们怎么 办?小公司哪来的竞争力呢?所以,我觉得我们与盛大的这次合作,从整个 国家的手机游戏市场角度来看,也是很有意义的。"

"在知道这次收购的消息后,很多朋友打电话来恭喜我",吴刚停顿 了一下: "我想他们说的'恭喜',一方面是指对我们这些创业者,终于有 了回报。另一方面,我觉得也是这次收购为资本市场打开了一个想象的空 间,以前对于手机游戏,大家还是谈论得多,投资的少。所以开发公司都非 常的小,实力很弱,因为大家看不到这个东西前景到底如何,没有一个大 公司真正介入进来。我们这次收购案的出现,证明了手机游戏市场是被大

> 厂商看重的,这样,小公司们也会 得到更好的生存空间。"





## "中国的手机游戏市场需 要一个培育的过程"

"中国的手机游戏市场需要 一个培育的过程。"虽然数位红的 产品主要面对的是欧美市场,但 是吴刚对国内手机游戏市场也有 他独到的看法:"作为移动通讯大 国,中国现在的手机游戏潜在用 户量极大,例如,支持 JAVA 游戏

下载的手机拥有量已经非常高。但是,我发现有一个问题,就是评音市场 的工作,要使得用户养成这样一个消费习惯,需要非常多的产金。实力维 厚的厂商不断的投资才能造成这样一个市场。譬如说互联网市场就是通 讨这样的手段造就起来的。但是目前手机游戏市场没有这个支持。"

"还有就是现在手机游戏的没有一个成功的商业模式,打个比方来 说,手机游戏没有一个用户体验的过程。现在的'体验'是什么?用户看到 的只有 WAP 菜单上的文字介绍,根本不知道这是一个什么样的游戏,可 他们却要为下载这个游戏付出5元钱的代价。这个问题不解决,就无法建 立一个合理的商业模式,会让大批用户流失掉。'

吴刚是一个从 1995 年开始就制作电脑游戏的老游戏人, 但是他认 为制作电脑游戏的经验不能照搬到手机游戏的开发上来。"现在很多制 作手机游戏的人是原来的做电脑游戏的, 他们喜欢把对电脑游戏的评判 标准放到手机游戏上来,这是错误的。"他说 "手机游戏现在是以一个方 裸裸的状态呈现在用户面前的,没有那些太多的图像声音外观的渲华,你 必须让它体现出最简单的乐趣。不过,现在手机游戏中最受欢迎的生息。 并非是原创作品,而是那些已经拥有很好品牌的产品,譬如说'古墓丽 E' . "

#### "我们是唯一一家为 N-Gage 制作游戏的中国公司"

比起介绍收购案,从事技术开发出身的吴刚一说到自己的游戏产品, 就更加的兴致勃勃起来。"我们是唯一一家为诺基亚 N-Gage 制作游戏 的中国公司"。吴刚说着,让工作人员拿来两只 N-Gage 手机,得意的为 我们演示起数位红最新的 N-Gage 手机游戏 〈地狱镇魂歌 〔Requiem of Hell), "这是针对欧美市场开发的一款动作角色扮演游戏, 在开发过 程中,游戏设定几易其稿,因为我们中国人的很多审美、思维方式等,与欧 美市场所需要的产品并不相符。譬如说,关于游戏名字,对于'HELL'的 理解, 两方人和我1, 就不一样, 当最初的版本等过去的时候, 他1, 就对我 说'这是 HELL 吗?这不是 HELL。'而且,这款游戏的主角就也不是我1 东方人喜欢的很帅的英雄,而是一个形象糟糕的铁匠。"说到这里,吴刚

这款游戏从外观上来看类似于我们熟悉的"暗黑破坏神"、虽然微 厚的西方神话风格,同时也具备兰牙无线联机的功能,可以让两名战友共 同展开冒险旅程。

随后,我们又试玩了几款数位红的新产品,包括竞速游戏《风电摩 托》、体育游戏《极剑道》和(极限滑雪》、射击游戏《狩猎者》等。还有一领 以一国题材开发的,华丽的动作角色扮演游戏 1 国演义之英雄出世 1

这是一款真正'大型'的手机游戏,14 兆。" 吴刚说 "面对国内市 场开发,而且它是免费的。只要在我们知话主册一下就可以无信平下载。 其实数位红在国内推出的很多游戏都是免费的, 为的是让用户有一个 '体验'的过程,培育这个市场。不过即使这样,"吴刚说着苦笑了一下 "还是在游戏发出后第三天就看到了盗版。

#### "传奇手机版,我们一直在试"

此前已有消息说盛大正在筹划(传奇世界)的手机练级模式,当我们 提出这个问题时,吴刚对开发(传奇世界)手机版的问题却来了个"最高 保密"。"没有可以对外公布的画面,不过肯定不是微缩的传奇。打个此方

说。可能会有原版中没有 的怪物,或者从实时制变 成回合制。"他说"要考 虑的更多的是手机传输的 安全性、以及手机练级加 入后对原有(传奇世界 游戏的平衡性的影响。这 里有很多复杂的因素,我 们一直在试。"■



29 岁的天下 数位红首席执行官吴命



▶ 始终相信,自己所处的世界之外,有许 多远的、近的和不远不近的世界,有的 ₩ 时候,连我们自己这个生命体,也包含 着许多种不同的世界:外表的、内心的、及二者间 不可避免的交会处

我也始终相信, 网络就是个近在咫尺的空 间,比现实更现实,比心更了解心。"只有玩过网 络游戏的人,才明白什么叫'人'。"这句话已不 记得是谁说的了,却一字不差印在我脑海中 伪 君子、衣冠禽兽、臭屁的、闷骚的、你都会在网络 里,尤其是游戏中遇见。不同的世界,不同的角 色,但在传奇中,我仍是相同的,是真实的,是我 一贯的真实,令人发腻的真实.

"寒,你像贝壳,你说呢?"

虹说这话时,我很想看清她的表情,可她是 背对着我的。虹这样说后,我的另一个世界里、 再也没有了她

## 解诟

当法师是很穷的,尤其是男法师,还常被人 欺负。每当倒地,看着别人捡走本属于我的东西、 除了叹气,也只能认了,和生活中一样,软弱

然后,在面对死这个字已经麻木时,虹的手 伸了过来,它的细腻让我一时没有意识到去用 开,注定了今后好久也甩不开吧。

虹拉着我、我轻声问了句"去哪",她白了我 一眼,吐了一个字:

"茶!"

然后,她,一个27级的道士,帮我报了仇, 当看到那30级的武士倒地时,我皱了皱眉。也 许是天性孤僻导致的懦弱,即使在游戏中,我也 总是练级、练级、练级……"死",我没有感觉。

是应该没有感觉的,然而第一次,心中有了 一种报复的快感

"为什么不报仇呢?"虹打字很快,应该是个 很活泼,朋友很多的人,"怕红人?不会吧,是他 先动手的。"

我转身就走。在我的对女人的微薄的认知 里,这种女人代表了两个字:"麻烦".

她追上来:"你是这种人吧,生活里怕事,游 战里也放不开?"

我嘴角扯了一下,不想理她,却被刷来的一 群怪缠住 这倒好,她更是滔滔不绝了

"我好妒忌!"她突然这样说,在我不解的一 瞟后,她继续。"什么样的人才能让你开口呢?我 妒忌你的那些朋友---你有朋友吗?"

朋友? 当然有,很多吧,谁没有朋友呢? 可 是,在传奇里,我是真的没有朋友 我不需要明 友、我靠自己,一步步从0级升到23. 累了, 找个 安静的地方躺下;没钱了,挖两个小时的矿。传 奇里,我一个人,一个人的传奇是我,我很自豪

"你不怕死吗?"她音量提高了 然后,我中 毒了,然后,有人补了我一刀,然后,她加血给 我,再然后,她干掉了那个无聊的人。

"有没有很痛快的感觉?"她指着满地的超 蓝问我

有吗?这样就能很痛快?杀人,会很痛快? "该有吗?"我开口 那一瞬间,我仿佛看到 了她眼中的欣喜,是错觉吧

"不该有吗?杀这个禁忌的字眼,只有在这 几才不被当作罪大恶极,这是个江湖,这个江湖 的规则就是:看不惯就砍,看得上就抢,杀人只 是为了寻求快感、干掉一个、心里不是很满足 吗? 在 PK 的过程中,会不会心跳加速 那颗心,

就像要蹦出胸膛,那些血液,就似要冲破血管, 这样的感觉,你终身难忘。"

心跳?心,不是一直都跳动着吗?一下子、一 下子,怎么会蹦出胸膛呢?血液,一直流着的呀, 怎么会冲破血管?

这时,那个30级的武士带着帮手冲了过 来,我直觉得想跑远,但仅躲在一边,冷眼旁观 虹显然成了猎物,然后,我看见了不知是第几次 的死亡,排骨(注1)碎了,然后,虹中毒了,走了 几步、倒下了。

我应该走开的,可惜她是个麻烦,她在倒下 那一刻,竟然叫了我的名字:

"易水寒!"

我是被她下了蛊了,竟向那武士跑去,当他 倒地时,我呆愣着,任凭另一个人一刀刀砍我在 地 倒下,下线,靠在倚背上,握鼠标的手垂下, 长长地吁了一口气。

虹说: 当武士倒下时, 我心中闪过快感; 心, 快要蹦出胸膛:血液,快要冲破血管

好像有什么要碎了,要融化了,要被撬开了.....

## 打劫

法师,钱总是不够,这时,就会去挖矿。看着 小石块向四周绽裂,就想到那次杀人,心就又跳 个不停,握着鼠标的手就又要垂下 那个叫虹 的,后来去哪了? 路人谈话里,总有意无意提到 她,听说上次攻沙,她等级低,竟坚持到最后,听 说那个叫"疾风"的沙城主对她很照颜, 听说她 最近干起了打劫的勾当。

真是个会玩的人,我笑了笑

就在这时,一只斧头敲在我头上,我转身, 就见排骨对我咧嘴笑着,它身后,探出一颗小脑 袋,也这样笑着,我不禁打了个寒颤

"こんにちは。"(注2)

议场面,让我想到了鬼娃娃花子。

然后她推开排骨:"有没有觉得我可爱?"

花子可爱吗? 可爱的躲在厕所里杀人的花 子? 我笑了起来,然后,她也笑了,恍忽间。我该 死的真觉得她有那么一点点可爱!

意识到这点,我收敛笑容,转过身去,挖矿。 她也挖了起来,我怀疑她是故意来惹我的

"你不问我怎么找到你的?"

还用问吗? 她有什么不知道? 我不理她 "别这样嘛,两个小时前,'别动我'看见你 在蜈蚣、一小时前'黄沙百战'看到你挂了,然后 刚才,'呼啸山庄'告诉我你在这儿挖矿 嘻,我 就来了! "

"你朋友很多嘛"

"别一脸不爽,你也是我朋友呀"

我可从来没有这样承认过,想反驳,一见她 那臭屁笑容,我低咒了一声,没有说话

"别干这没意思的活了,走,我带你去见识 -F "

于是来到毒蛇从林里找了个地方, 面对面 坐下,她歪着头,半眯着眼看我,笑得很贱,我瞪 了她一眼,偏过头去。再转过来时,她却不知何 时凑到我脸前

我敢肯定自己脸色发白了, 有一种 PK 的 感觉。和她这么近,让我浑身不舒服,像什么呢? 就像一个真欢独眠的人身边多了个人睡, 就会 ·夜失眠……等等,怎么会想到这儿来?我发现 脸有点烫。

"你怕我呀!"她注视了我整整半分钟,然后 "卟哧"一声笑出来,大笑,狂笑(用在她身上一 点也不为过)、

"别笑了。"我不喜欢她这样的笑,让我心里 不舒服的笑,好像被什么人看穿了一样,而我, 一向是一个人的,我不需要有人看穿我,

我说,我想走了,她却一跃而起,带着排骨 冲出去,堵住一个小法师, 咧着嘴,笑。

小法师怯生生地问:"什么事?"

"什么事? 打劫! 身上有什么好东西,拿出 来,不然的话,哼哼哼……"

我发现她很有演色狼的天赋

"你……想劫财?"

"哼哼,我劫财,他,"虹指指一脸茫然的我。 "劫色!"

我跌坐下来,是真的从椅子上坐了下来,吓 得网吧老板久未回魂

当我重新坐稳时,小法师已经倒在地上了. 虹正开心地哼着歌、对小法师的哭爹喊娘只回

"谁叫你这人妖枪讨我的半月极品,在比 奇! "

这才知道女人,直是记仇的生物

后来偶尔问到那人妖的事,虹才说她找他很 九了,知道这是他必经之地,所以才报复的,还说 了一句:"在传奇里呀,周边跑的,多半是人妖。"

人妖啊,那红呢?

"你希望我呢?"她反问

我说我希望, 因为我一直想找个摆脱她的 理由,不成理由的理由 虽然我知道总有一天还 是会回到我一个人的传奇, 但我希望这一天尽 快,拖一分,就少一分,就碎 点。可当她踹了我 一脚并说"我是人妖早 P 你了"时,我心里,竟没 有多大的失望。

我想,我不但懦弱,还自虐

## 虹,虹…

我升到 28 级时, 巴封了两个多月 这些日 子里,陪伴我的都是虹,可她却只升了两级 她 念玩, 这我是知道的。传奇只有一个, 但每个人 的传奇又不同。一个人的传奇是我,一帮人的传 奇是虹;男生的传奇是闯荡江湖,女生的传奇是 享受江湖。女孩子的虹, 乐子不断, 最近, 又迷上 了赚钱,拼命赚呀,还调着我走亲访友、女人到 了 29. 都 这样"

可我知道我终究是一个人的, 我的心中永 远不可能放得下别人,因为这是我的心,即使是 虹,也一样。

干是、那时,我不耐烦了,为什么我要和这 个女孩到处于些有一搭没一搭的无聊事情?

她惊讶地看着我:"你不知道吗?这些全是 我的朋友 "

"可为什么你的朋友,我就该认识?"我一直 是一个人的,我不喜欢她的那些朋友,太热情, 和她一样,太热,让我受不了,尤其是那个叫"疾 风"的,我不喜欢他,一点也不

"不要这么见外嘛,好歹,我也是你的第一 次呀。"虹仍旧笑

"什、什么哦,你别胡说!"我脸烫了

"这是事实嘛"她嘟起了嘴,"我想你现在 也应该交更多的朋友了,在传奇里,没有朋友是 不能生存的。"

那是你的想法罢了,我无语看着她 那时我 就想了,这样下去,这样下去,我一个人的传奇。 就会慢慢消失,我不愿意

"你不作声,就是默认了,那我们这就进城 去,人了沙巴克,你就有很多朋友了!"

我甩开她的手:"才不要!"

开什么玩笑,我的传奇,为什么要人那个家 伙的行会!

"啊?"她没有听清,这没有什么,但我却冲 到她面前, -字一句说了很多,我想我这一生, 都没有说这么多过

"我说,我不要加人那个行会,为什么你一

定要我人会?传奇一直是我一个人的、我不要其 他人来介入。什么朋友,有哪个朋友比自己更了 解自己? 你一直都是这样,朋友朋友地在我身边 打转,我的生活被你搞得一塌湖涂,我不需要, 你知道吗?我一个人够了,就我一个人够了!"

看吧, 多么简单就说出来了, 一点也不难, 我为什么还要犹豫两个多月?

她呆在那儿,仿佛被什么钉了一下,黄沙漫 天,打在她脸上,打在我眼前,让我看不清她,更 看不清我自己。溶溶的喧哗中,我听见自己用那 平静的口吻,慢慢控诉,没有表情的表情,依旧 是我,该说的不该说的都说了,没什么大不了 的,每说一句,什么东西就冷却了一点,凝固了 ·点,关闭了,锁紧了

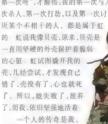
她的嘴唇动了动,但没有说什么,直到她背 过身,才留下了一句不着边际的话:

"寒,你像贝壳,你说呢?"

虹就这样从我的生命中走了, 进了本属于 她的城中,我仿佛看见她身边站了一个人,但我 看不清,揉揉眼睛,为什么还是看不清呢? 黄沙 打在我身上,可笑吗? 我竟觉得很疼

我想, 自己一直都是一个人的 现实中孤 解,游戏中如此,心中,更是这样。虹不心该叫虹 的,彩虹,不都是转瞬即失吗?她又能祈求存在 多久?带来了什么,带走了什么,都不重要,我依 然是我。唯一不同的是每每经过那个城门口,都 会朝那儿看一眼,仿佛那儿有个熟悉的影子,带 着傻头傻脑的排骨站着,然而,每每这时,就什 么也看不清了。直到很久很久后的一次,我看见 排骨成了狗,虹的身边也多了一个人。

这时,心又跳动了,想到了虹的"我是你的 第一次呀", 才醒悟, 我的第一次与人交谈, 第一



一群人的传奇是虹 (注1)排骨: "传奇"中

对于召唤骷髅的爱称, (注2)こんにちは: 日语中"你好"的 意思



# **Muliteraturer**

大家想必都有过这样的感受,对复杂的游 戏大作心生厌倦,看着一排桌面快捷方式就是 不想点击。此时,若有死党召唤同夫打牌,却很 容易打起十二万分精神来。干量、笔者对玩牌 的特点进行了简单分析,发现游戏设计时不可 忽视的几大启示。

上手简单。扑克,54 张牌,4 种花色,任何 人都能一眼看出它的结构 ......

启示:游戏界面一定要简单,不易上手的 游戏绝对无法吸引大众目光。很多叫好不叫麻 的游戏很大程度上就是吃了这方面的亏。

玩法多样。扑克的玩法之多令人咋舌,即 使一种打法,各地规则也大不相同。

启示:游戏设计要考虑到多样性和可扩充 性,好的游戏不仅要留出日后更新的余地,现 有内容也应尽量给玩家最大限度的自由,想怎 么玩就怎么玩。正面教材如《魔兽争霸》,种族 战术研究成果堪称目新月异。

竞争激烈。参破"是非成败转头空"的高 人毕竟是少数,大多数人在游戏里追求的还是 对抗、竞争、人无我有,人有我强的成就感。我

# 扑克牌启示录

文 /kirty



们在玩牌时常会为屈居下游而气急败坏,却从 不怯于一次又一次厚着脸皮再开新局,只为在 不断的失败中提高技术, 最终将而予扳回来。

启示:游戏设计要考虑玩家间的对抗竞争 体系,保持其相对平衡和可持续成长性。如一 类人物过于强大,往往会让玩家觉得没劲,失 去了超越强者的动力。反面教材如《传奇》,有 -段时间道上带一头神兽即可称霸江湖,让大 家兴味索然。

团队合作。玩牌时,有个好"对家"配合。 烂牌也不一定会输,让我们感到集体力量的伟 大。

启示:游戏也是如此,玩家青睐于需要多 人协作、沟通顺畅的作品。 这正是单相游戏被 网络游戏抢去江山、竞技游戏异军突起的重要 原因吧。要知道,很多单机玩家是为了上官方 战网才忍痛投资正版的,很多网游玩家是为了 和朋友不离不弃才情愿购买点卡的。

运气常新。玩牌的最大乐趣在千它的不可 知,再强的对手也抵挡不住我们鸿云当头时抓 到的· 手好牌。

启示:考虑运气的好坏,给游戏加入未知 因素, 是吸引玩家反复投入其中的一大密技。 笔者记得《传奇 3》里曾经有个 NPC 万事通, 每天会给玩家不同的任务。起初,任务完全阶 机,奖励天差地别,很多人不到午夜零点就会 挤在万老头身边检测人品。后来外柱做出了任 务速查列表,任务奖励也逐渐沦为垃圾,这个 原本很有特色的设定最终因为失去不可知性 被玩家遗弃了。

数月前食堂的一只麻辣苍蝇,彻底毁灭了 笔者长久以来对川菜的喜欢。之后勤日,新鲜 出炉的 A3 外挂, 令笔者再犯胃部肌肉痉挛半 消化食物反涌之恶症,同时也彻底毁灭了笔者 对 A3 的所有兴致。以上经历,在十年号家游杂 志 K 文版块附有详情, 有兴趣者可寻而阅之。 不再赘述。

上述事件遗留之后症,在笔者励志有限戒 网两个月后,所幸初愈。后来的这个夏日,欧洲 杯美洲杯业洲杯奥运会接踵而来,笔者乐而欣 欣, 正好忘却一切龌龊琐事。此文下笔前一钟 头,跆拳女侠陈中为中国奥运军闭拿下收官金 牌,顿长精神。同住二友提议打酒来庆,遂欣然 应允。下楼路过 持摊, 竞警见九月号家游赫然 驾临, 忙掏银子恭请入怀, 好事成双, 此乃佳 证。无奈祸无常祸,乐者也绝无常乐。便在几分 钟后笔者粗览杂志之时,久违之苍蝇,应该说 是苍蝇陛下的死忠、卫道者的招摇大旅意呼刺 刺扑面卷来!

尔大人说"存在即合理"。先不论黑大人是否 愿意将此名言借予苍蝇做胭脂粉抹,只暗想以 此解现世,便可为世上一切罪恶勾当天下大赦 了。不知黑大人于天堂闻之哭耶笑耶?一路看 将下去,卫道者的观点无非如此一条,总结如 下: 现下的网游皆升级漫长枯燥 无味, 而人们 的生活却不只有网游而已, 桩桩件件大事小事 都得忙。仅娱乐休闲一项也不只有网游可玩,

## 茶蝇·外挂·奥运会

文/醉酒程牛



格过多时间耗费于此物显然不值。也无可能。 因此,外挂便可以帮助人们以极少时间来获取 更多的乐趣,从而广泛的享受生活。不知在下 理解的对否?

这样想来,的确大有道理,笔者将这造福 于世人的宝贝贬作蝇虫,实乃罪过。正当笔者 暗叹闻道未晚时,忽觉不妥。卫道者既如此惨 恶枯乏网游,何不另寻乐趣,而寻方设法非要 体验痛苦, 是否有自虚倾向?

生活中不独有游戏,游戏中也不独有网游, 如今网游的确新意不多。但俗话说"好者自 好",人们都有不同的喜好来消遣放松----保龄跑步高尔夫,看书听歌搓麻将。但无论玩什 么都有个必须的前提,那就是勿要影响他人。你 可以喜欢打保龄,那便可以在大马路上滚球么? 你喜欢跑步,那便可以在图书馆溜糰么?你喜欢 玩高尔夫,那便可以端着球杆瞄人家脑袋么?也 许这样的游戏方式会让你快感迭升更觉愉悦, 但就意味着别人也会开心舒服么?

无规矩不成方圆,游戏也是如此。若无种 种规则限制,象棋围棋五子棋有什么分别? 跨 栏跳高泗百米又有何不同呢? 只有遵守游戏规 则,符合既定程序,参与其中者才能体味个中 乐趣,享受成功的喜悦与落败的懊丧,才有其 参与游戏的价值,不是么? 其实,只要我们需 要,世间万物皆有外挂——作弊可以为我们免 去寒窗之苦而取得好成绩;假文凭可以为我们 免去历练的艰辛而得到好职位; 偷漏税可以为 我们免去经营盘算而攫取更多利润 …… 点之, 这些"外挂"们都可以为我们省掉辛苦麻烦的 过程,尽快的收获成果,那它们便都应是世人 追宠的宝物了?

兴奋剂,历来是各项体育运动严查严禁的 蛀蚁。按照外柱支持论的观点,何必呢?它们的 出现不但可以省去运动员们长年的艰苦训练, 从而有充裕的时间来轻松享受生活,而且对于 观众们也是幸事。当我们看着健儿们三秒跑完 一百码纵身 张五十米,或者标枪 飞两公里 单手托起大象玩的精彩场面时, 谁不会连呼讨 瘾?这,便是外挂们的功劳了。不过,若真如此, 多年后我儿孙满堂再看奥运, 当孙子指着高高 飘扬着的奥运五环旗问我何解时,我就不得不 告诉他——那象征着欺骗, 自私, 贪婪,伤 害,以及 ····· 外柱!■

## 谁能保护我们的装备?

寸/伤心的伤才

刚开机上 QQ, 就收到兄弟传来天前地裂 的消息——我们的装备都被删掉了。我大惊, 连忙上线去看。果然,仓库空空如也,人物身上 清洁漏漏。

被删除的装备是不久前从一个声称不再 玩这个垃圾游戏,所以清仓挥泪大甩卖的家伙 那里买来的.都是少见的极品,价钱诱人。当时 我和几个兄弟以为捡到了大便宜.不管三七二十一,拼尽全部财力. 確锅卖铁,终于包下了他 存货的三分之二。谁知道宝贝在怀里还没插 热,就莫名其妙地全没了。后来.游戏运营商就 此事发了一条通告,说复制装备.非法,查到后一律删除.不再另行通知云云。这事让我很郁 闷。全部家当化为乌有,大半年的心血变成浮 云。我开始思考一个问题,别人复制装备.我们 旅和后果,凭什么?

游戏厂商当然理直气壮——我是运营者, 我有权利设置一定的游戏规则,比如复制装备 应该完全删除。复制的就是非法 的,非法的就是不公平的,只有删 除才能维护公平。

我认为这仅仅是一面之词。

首先,复制装备的产生,说明游戏本身存在 Bug,没有 Bug,又怎会有人能钻空子复制? 归根到底,复制装备是游戏的一部分,是开发 者留下的漏洞制造出来的,何时却变成了玩家的面影?

其次,可能有人说,现实中购买的走私品被发现也是要没收的,销辦买赃都有罪,盗版更见不得光……违法物品持有者,哪有资格整疑别人?向题是,现实中我们总有一些手段来鉴别这个东西是不是正品,比如假名牌,盗版,甚至假妙,大多敷时烧,购买假货是知法犯法。在游戏中呢?如何辨别玩家交易栏上的碧血剑或赌龙刀是天赐神兵还是贱钢废缺?如果复制者制造出来的装备缺赔则少腿,我们当然不会上当。当年(奇迹)敢曾经出现过很多复制装备和宝石,只要稍微有常识的玩家都可以一眼,转征是属性和物品说明不完整。可时认时来,转征是属性和物品说明不完整。可时认时来敢的复制已战经岭。现在伪造出来的东

西足以以假乱真——本来就是一串 0 和 1 的数 字组合,顺序相同想不真都难。既然无法识别, 又何来故意购买、做贼心虚?更何况法律条文 里诉有一个"兼意第三方母保护"的说法呢!

运营商称,我们知道哪些装备是复制的,我们有技术。有编号,有证据。那为什么不在游戏里安插 个物品真伪鉴别 NPC, 让大家很容易敬能得知哪些是原装正版,哪些是假冒伪劣?退一万步说,既然删了才能让游戏秩序好转,才能让大多数人心理平衡,那么删然删吧。但对于可怜的被骗者,难道连些许的补偿都没有吗。既然游戏商是游戏里的上帝,无所不能,交易记录总有吧?查到我是用什么东西和复制者交易的,把交易逆向

什么,暂时还没有 交易记录? \*\*\*\*\*\* 算了,当 我什么也没说。我只问 一句,你告诉我,谁来保 护我的装备? ■

我的财产还给我。

处理, 将那该死的混蛋打入十八 层地狱也没关系, 只是, 请把

# 网吧人众生相

文/萝洁艾尔

阿吧是这样的一个地方,让你爱恨交加却 欲罢不能。纵然那里的气味不怎么地道,纵然 那里不可能是你的归宿,但在梦醒时分之前, 阿吧就像是一块奶酪,金灿灿的油光下,让你 看不到那个可以牢牢套住你的卡簧的影子。阿 吧里的人们就这样存在者……

一、游戏人间。男女都有,在游戏中一直保 持平和心态,玩玩就算。他们每天呆的时间最多 也不会超过3小时,不惧上不欺下。甚至玩了一 年在服务器里都不是很有名。他们的兴趣应该 很多,所以事情也很多,大多已有固定工作,在 网吧里算是最光鲜的一类人,咋一看甚至还有 些完眼。但这类人近来可是越来越少了,大概是 游戏越敏越遥真,人心也越来越空虚,很多人把 虚视从物当做了第二生命细心栽培。

二、沉默是金。多属男性,你问他为什么玩游戏,他先是说不知道,然后好像自己回答自己一样,说只是无聊。其实在这个世界上,年轻的男性能有几个会对游戏完全免疫? 所以无聊自然要来玩游戏,只是无聊的时间多了一点,人。他们的级别通常都不低,但一样不出名,人称"练级狂"而己。在阿吧呆的时间非常长,但是异常老实的不 PK,不饱 MM,不惹事生非。

非常好脾气。当然,在现实里也是一样。此类玩家外表只注重干净,但不扎眼、不漂亮、不时 駅,就像大地一样沉稳。

三、激情投入。男女皆有,但男多女少,在 | 國際展開公长下嘛?练级噢!练级高了干嘛?打 被备噢!打装备干嘛?风光.打架、抱 MM、扬名 声噢!这种已完全把虚拟人物当成自己的玩 家,在游戏里一般是名人,器张、激进和男性 化、外观呈现头发油腻、两眼发直、穿拖鞋里 健枕。因为游戏里的一切占据了他在现实世界 里的一切,他已完全不需要考虑现实形象如何 了,只要游戏里衣着作丽、愈气风发就足够了。



四、柔情似水只为君。女孩子总要有精神寄托、爱情存放的地方嘛。偶然有天来闷吧。受到地毯式轰炸的游戏宣传,开始接触游戏,然后情不自禁就找到了自己的精神寄托——游戏单的"真挚"感情!可怜!不知有多少精神寄托的成是那些穿拖鞋、叉大腿的游戏猛将呢? 纯纯的的 忽通过游戏的这道迷魂药, 显得更加真实、更加感人肺腑。这样的女性玩家大多还处在学生阶段。而且是屡伤心、屡失败,却依然故我驱。当然,强烈的电脑辐射是不会因为你癫痫的恋情而同情称的, 熬夜让身体健火上升、内分泌失调,增加肥胖……还有那双饱含温情的眼睛。恐怕只能透过眼镜片才能细细晶味了。

五、英雄为美人折腰。为心上人才玩游戏 的男性玩家极少极少,不过,就像在占绝对上 导的异性恋世界中,总会出现几对同性恋一样,衣带新宽终不悔,为伊消得人憔悴的男性 玩家还是有的。也许是嫁分,也许是故意,总 之,就是在偶然的游戏里,碰见了一个让自己 为之怦然心动的她,从此就迷失了。在游戏里 所有的努力,也只为了博得美人对自己的回眸 "笑,或是一声赞作。

- 天 24 小时的时间终于就这样转瞬流逝了,带着还没有把敌人打败的遗憾,带着今天 又进步的喜悦。网吧人类们终于想到孤身单影 把家还了。最后再恋恋不舍看网吧 眼,10 个 小时以后再会吧。■



世纪的希野 落日的全路中,一个斥候骑兵正将看王国的立尽投资的之逻 夕阳在何的布台之出长长的舒影 突然,一阵清脆的马蹄声和富有节奏鸣的金属撞击声 由远及近 他警惕施站起头,只见一队普谈骑士戛也似的冲了过来,在斥候作出任何反应之前,长纶已经贯穿了他的身体,巨大的冲击力将他连人带马槽倒在地。 不远处的村庄里 耕作了一天的农夫们正走在收工回家的路上,可是,远方的警戒塔特来了支衫的弯角声,农夫们意识到发生了什么,争先恐后她向城堡中跑 去 同时,敌人的潜兵也开始向城(总过地灾击,"大土城('大土城(二'"、毫无准备的士兵门声喻力竭的州城者 城堡上的号钟手乱符本发,冲在履前排的骑士门倒了下去。 面对立国的城墙和堡垒 骑兵的冲锋暂时停上了,开始向后遭劫,他们为更强大的友军让出了道路——巨大的报石机与攻城车出现了,密集的荷打在它们摩尔的本头支柱上。 却对它们毫无损伤,城堡的大门破攻破,挥舞者难识的骑士们呼啸者冲了进去,大火线炎燃起,一么王国覆尺了,崭新的帝国时代从此来占.



## 史记之一 巨人肩上的帝国:帝国时代

在七年前的公元1997年、微载、申颐软件 业为二元银的家王, 为了将自统势力范围再次 或防扩张 八《辛国此一》这色母传为先锋 吹 相 [ 旬电脑并非果次城略例生进攻等軍 《帝 国的作》主要标准与 Lasemble 工作客听开 发设计,一经相出 教成为自附最受前部外的

时战略游戏、被称 + 1997 年的"年度进步" The Came Of Year ) 有使玩家可以实 现自由书写、李数于年战争中的城产,同一延生就成为王数计家的全量。

实际 1 《中国时代》 在内容所模式了并没有什么证量复出的董母——即使是 以当年的肥大央奇、首先中借鉴了常德梅……飞铜"的文化物景、基金可以调《安国 时代》是"灵明"的成生产品: 游戏以《季历史中》、《最大摆礼村阅读的古文明 发展史力背景一, 唐内代表的有臣专明,以巴比伦为代表的斯定专项,,, 雄及为 代表的非洲飞明和以希腊内什表生地中每页明,构建出了一个专页明之间大乱+的 舞台、格厅史的发展力片石器、工具、青钿、黄金四个针片、建工了各个民族的是大的 科技树体系 在操作上 三吸取了白的最近行的解析政略癖故《魔兽事癖目》和《会 今与任服》在操作上的情与 并加、融合严道,如设置了《葡萄争霸目》中使用的建 透快捷键 以及《给令与匪服》中使甲 "(Irl+NIM" 进行数字编队的设计等,玩家们 几乎不用任何摸索就可以轻松上手

从表面:看来、《帝国所代》就是将"文明"用魔兽、C&I 模式来表现的一个混 血九. 甲 Easemble 在博采从家听长力我听用的同时, 注重加入了自己独特的创意, 于是 个新新物经典据生 ]

一部游戏、苗先喂引、的就是它的画面、《帝国时代》 以 256 色、最高支持 1024\*768 约于维奉, 有我们展现了大型文明中垃圾的场景——快先的奇迹, 华丽的 军队, 草绿的森林和草都, 各人中甚至能见到跃起的鱼群——在发展到全新的断代 巨、它的建筑会呈现出更一年四四分呢 最高级的形态即使用金碧辉煌、精雕细琢来 形容也不力性:每个兵神在常及新的礼技车级后,在所有帝国玩家账款号的"赢"的 一声后 希耳埃上会色的盔甲或为斯峡,常贺马车或为双驾的镰刀战主、战象披上闲 要四次下 二件名推禁一整相形 每 大町升级有分带其分野中或守直线 给予









每个人强烈的视觉中生 はやけっきかる 是《年国出土》即独有打"是《帝国行 一》野雄丁宣播至了經驗 《明平五》三 京"帝国所义"并万稀致, 老美, 军工还美 三特点 草至于成多致家在「ლ了一年至此 气" 丁解奏強四丁先至和即其实以官員格

以后,在很长一段时间内无法适意后来《星时争都》各举了三五四天

极尽奢华的图像表现、使《帝国計一》的三郎并不、マルチ作品 ウェエディオ 似于"恺撒大帝"那种的模拟城市建设的功能 一玩多行为辖医司 华生华州三、新 市呈现在自己的眼前,耳边响起维性的步锋之流之后或若少 其实故事了。而今一年 趣的是、集借这一占、"帝国所代"系列居然项目了 北文性計電 一片点异个形形 她们为"玩家"? ておび数在 他! 日中平負性的 き "音足子" す 成む、7 确是他 、中華 早接触的申脑游戏

《帝国时代》通过行各个民族的经济基础,发展专家 科拉丁等,三种指数等品 个方面的参数进行微调,使诸民族が交革方面で生用大口東京 エミなり性を う在 实历史之间的大体吻合、引入了年知起更介理的 老母为工生作战战略更加口名柱 化,真正实现了兵来将护,长来主掩、广纳鱼声增出二个是人。人人称"是以家们 对它优秀的联机对战功能却赞示绝口,《帝国时》》 格卡时制即时收略将托内司战 性发展到了一个新的高度,游戏中还提供了特别地区,多对生物系二之外工程等。 能,使每一次付钱都充满了新鲜吃

这些因素都使得《帝国时》》在自 时成为最受欢迎的即时战略游戏,并且 迅速获得了"泛的认同、获得了与年长" 最佳即时战略游戏生柱时 《帝国出 代》的迅速崛起、侵吞了"魔兽争霸"和 "命令与征服"的大片市场份额 使一 得以和两位前輩平起を少 ペンヤル! 即时战略游戏果的 几足品寸 7 朝,而且 大有后来居上,取前人而4 7 99 等。

但是在另一个方面, 游戏也存在 着不少缺陷。最让大家占病不已至 hus 就是经常出现某个单位卡在某地口普 不得、对了不占人口附额我一,自我 恩的按下"derete" 键对其进行人重 毁天: 近有新是早期即計战略,病我的 通病 --- 平衡性, 大家在风 岩触游戏 时,根据对历史的了解,主任各自选择 自己喜好的民族。并用与然的坦希各 自的特色兵种,战一时 通通都是多兵 种的大灌溉、但是,玩家很快便发现已 箭手、投石车、餐车等选程双手里行的 强大威力,于是将我又变成了其似于 "红色警戒"中坦卢大块的相同民族 马手的对射 战斗的改举提亭了,于趣 却城少了,这个现象一直延續到《罗马 崛起》的推出。





## 史记之二 改良后的经典:罗马崛起

按昭萌业惯例, 有了第一次的巨大成功 资料与扩出现是不可避免的 日是、《帝国的 代》的资料片《罗马崛起》(Rice of roman) 不侵又是一人簡単計剩余八值釋取利 官保持 着《帝国时》》的什良特殊 并在少县社上进 (7 宣善, 更多的副队, 种族 - 一登希, 游戏新增

加了以罗马为代表的四个新民族:罗马、帕木二、马其顿和迦太基:增加了新的采种 单位,玩家们可能永远也不会互信《罗马崛起》中镰刀战车和铁军战象字环体破力



Ensemble 工作室进一步地对各 日本广各活物数件小周翰、使应此的 工學時 原列大幅等的效用。针对新家 门在灯故中民族选择卧的矛盾。理、 《罗马赐彭》提供「随利王族如先格 かぎ 解に 東井写民族、司兵种内 一的以常 手车库或在对战中身出现 更大下"确定件, 本来各个民族的历 史起音新是《 样宁》、这样创新要 大玩家们大麻片卧。须对自己的勘 1、秋八 5万年後時とを在み的「解、 罪各典如何、即謂 八两制度針打修 的支票等略, 实现破敌致胜的最佳组 台 基瓦的"别模"机进 女扩大:人 口限制八引 增加到了311、提供了更 大面部凹在我也愿 这些都使更宏大 的决裁或上耳前 可有限多细节的调 整相一值如,只有于咖啡去体云和挖

据, 1 分支环

虽然否以 bug 你做了有罪引解决、主奏你也不是你等无知,何是揭入梅瑜《罗 一幅起》序到了广大听者国际军机 致奸诈 破点的 中部省市 中静经曲的购出。

三千, 喷彩 三推出了《禹国时七黄金顺》, 装笔办号将章明和各约日台而为 下版本、和《罗马明起》 1 好、这是 一拍,可不换药的东西 下有商业价值 但是、 这天他周到了广大玩家, 的扶列支持



## **史记之三** 守成之作的高峰:帝国时代 II

20 ヴェンキ 青七 TRTS ! 著 WESTWOOD 逐声 夏葵 一一一般即在日本地以及有方了做打和暴雪 表で 1 3 年 年 100mm 、 xxx 年 最高報 1 了 程典 大 生《原》等数点、《《南国》《》并《除事、共同 取得了、人でっ、王 クデン 代的与集育、全国与 著人 我是许美国家的我以来以他或我的

1999年、新对于上、做软件升加准点、《南美》、[ 电 : 时 · 》 ( tae )( A.ngs: 由于 中的巨大农村 Envemb.e [作至二甲]《帝国时代》模式的大框架。 他《整个《帝宝》十》加模于广照相《加尔英 有写了《薛了女》、《中国四十》的 權式或者包集諸多所或有節的故略所及或釋成和與禁,「子申有於或其解故、抱如 《湘溪街一》、《约城田一》《帝国 背竹灌木》等。 在一门田身上、劉文都可以看 到"辛五升六"的量子 图点《帝国时代》》完美继报纸了一些所有的成功套路、井 典 中野淡斑的变体人力

《全国中十川》生售景句经了《罗马帝国的梦》、还对专利里赔的中世纪、有至 天芒复一双大约 100.1 多年分子史 提出了中国 不利的 惟声、蒙古、韩占庭、图特等 在历史上非辖风风的十名人民族选择,共分为军服、针锋 张笙,南毛打八街上,提供 "更加多难气炉建筑、更加差大的双棕榈 大家直信一提不管 在非改进什么城争时 、后,在城堡中间,生产各个运成价粹的年时自己,如中国的语甚赞,目本的武士, 不列發也可手, 各雖勞之等, 7. 机零二级解到了更加温度而去,故事

《華風社·川》於西雪馬量得到巨大球提升 Ensemble。非常声用了何 3D 的 画画、伊力 二寸的食鱼、叶、饮针建筑。而谓之于于二的农家 关目难,黑外坎





》它只用 256 色,就向所有人呈现出了一个 完美的中世纪。其画面的精致程度,对每个 建筑和单位的生动演绎,今天依然被人们所 速速乐谱.

《帝国时代Ⅱ》 吸取了广大玩家的意 见, 增加了更多富有创意的细节设计: 各民 族单位所说的都是本民族的语言、配乐也是 富含民族特色的音乐: 玩家在游戏中还可以 对游戏的特捷键进行符合自己习惯的设置; 在建造城墙时可以修建城 1. 引入了阵型的 概念,可将部队列为列队、纵队、方阵、楔形 等各种作的队型, 使游戏中的战争场面更加 真审, 新增加的积君胜利模式, 将决定胜负 的标准转号为君王的在亡,即使宝力较弱的 一方,如合理利用战术,系死敌方君主,亦可 战胜实力强于自己的对手,以往经济,军事 力量决定 RTS 胜负的现象得到改变、使历史 中的以少胜多,以弱胜强成为可能。

游戏的平衡性也被发展到了极致,没有 什么平衡如兵种,不何的兵种综合都可以撞 到 25 页的破解方法 只有具备良好的大局观 和熟時的微操作技巧,才能做到知己知彼, 百数不殆。

《帝国时代 IF》的对手 AI 得到大幅度

的提高, 引使机中接键设置更充头的工作不再并要颁客们的研制监督、新增加的集 合命令 会计单门自动执行任务,会计开制首的单行更迅速抛到预度地集合。同时。 在一九中并尽引人王目的"史实故释耀之"变厚丰富诱 获吉用干风地证、英法百 年故争、十字军并三军史上的经典故事都得。重现,和上代考的故程编辑器,产生了 大批有吉子為作政役和地軍的要好者 知有以些 都使得《帝国时代刊》雖《帝国 时代》后成为义 个的三矛电价将单三作。



### 电记之四 帝国的最后绝响:征服者

2000年, 缴款又趁热打铁推出了二代的 资料片《征服者》(The Conquerors)。既然名 为"征服者", 游戏增加的都是匈奴, 西班牙, 朝鲜、玛维、阿兹台克兰这些在历史中喜好对 5 扩张或者是会与抵御外敌入侵的民族。《征 服者》巴维土權支和中的前輩《罗马崛起》如

出一个、增加更多全新设计的战役、增加了新产品级兵和单气和新的科技、它也理解 与蛛地取得了与《罗马崛起》的目标成功 而且, 富有商业业期的微软机及气了再次 推出了《帝国时代》的黄金收、

与暴雪的慢工出细舌、蔬草或惟不司、美国人对游戏产业的运作更讲究效率。 从 1997年到2000年 "帝国新化"系列以每年一部的中罗人的新的维出,而且任任都是 騎品,玩家们在大呼过瘾的冒折、不得不佩服做軟强大的软件研发和商业工作的字寸。 更为传人的是,"帝国时代"系列游戏还创造了全球展计销售 INJL 万套的商业奇迹

干是、出《帝国时代》《罗马崛起》、《辛国时代目》及《征顺者》二丁《语出了

一人属于"辛民一大"的辛民、成立"使积出品、人属 精品"的最有力控证, 微软能够在电影游戏界迅速打 响知名度、超起竹与 EA、暴雪等井瓦式放改巨 4、"去 国际代"展次分与

"帝国什么"具备 种浓重, 仓奉世历史氛围, 会 使每 个喜欢它的玩家产生强烈的共鸣 一个点操作 中国时, 具有点部中华民族特色的建筑, 配上传子的 东方这种玩, 听著自己的人用甲数天中, 飞语, 昌代子 不是很标准 ) 对你的指令做出反应 这些都会事智慧 不自禁的融入其中。自经过无数次担辖政和自新县





从公尺寸,中突发晃到天江般的决战 一 在杜青千至人为声乐正臣,于息阅抄、诱 敌深入、多路夹击、集团冲锋……这种耐畅减滤的感觉、让电脑前的玩家与史诗中的 经主义干们替付船交给善身份

"帝国时代" 领 咕燥的历史变得形象和丰满、回襟那些史诗级别的电影·《勇敢 的人》中的太弓射手和高端战士、《斯巴达克思》的罗马方阵军团、《寅虚》的战车大 審,《特洛伊》中庞大的希腊远征舰队.....都可以在"帝国时代"里找到它们的影子。 "帝国时代"可以使你在虚拟的世界中实现"男儿何不带吴钧,收取关山五十州"的 梦想,去体验"金戈铁马,气吞万里如虎"的感觉。记得曾经有影院为《角斗士》打出 的广告语兹县"帝国时代直人版",可见当时"帝国时代"系列在中国的影响力,

"帝国时代"系列以几千年的人娄历中为背景,以让不同时代的文明之间在同 一舞台上表演,也难免有不少"失实"的设定,最典型的莫过于在中国玩家的眼中, 朝鲜和日本在很长一段时间内根本不够资格称其为帝国或者文明,但是这并不影响 中国玩家们对它的痴迷,由于"帝国时代",很多对历史课头痛的朋友开始津津乐道 于游戏中出现的民族的历史,特色兵种在史实中的作战效果,科技变革的影响,甚至 细节到民族服装,建筑风格等等。

"帝国两人"印具备的深厚的文化和历史内涵、用即时故略的游戏方式来展现 人类历中中的经济奋进与能争场面、这是其它所有RTS所不能比拟的、这电传它成 为一部具有里程证券人的游戏系列,如果说最富的"争霸"系列,对微观战术兼慕和 技巧操作的追求"子已经到了极致的话,那么"帝国时代"系列所追求的就是对历 史的或悟,以及宏观故略和微观战术的完美结合.



### 史诗之五 未能延续的神话:神话时代

历史说到这里, 似乎应该画上一个句 号了。不过,在此后的一段时间里,出现了很多 "帝国 T00"的作品,但绝大多数都无法超越 甚至触摸到"帝国时代"的水平,所有的帝国 玩家们都在翘首以待《帝国时代团》的诞生, 目光紧盯着 Ensemble 的每一个动向.

2002年、Ensemble 出品了《神话时代》 (Age of mytho, igy), 并于 2003 年推出了资

料片《神话时代之泰坦》,游戏以西方和非洲的神话传说为背景、提供了希腊、埃及、 挪威三人文明选择,在资料片中还加入了亚特主等影文明、它改变了以任"帝国时 代"中基本兵种单位的适型大致相同的缺憾,每个又明的建筑、兵种、科技都是完全 不同的、而游戏最具备特色的地方就是每个文明拥有三个主神、每个主神又有若干 个副神,每个神灵拥有不同的神技,同时拥有不同的英雄、神话兵种和特种科技,以 此方基础构建出了一个庞大的兵种体系 通过每次时代升级时对不同神灵的选择。 实现不同的释,尽,科技优势 形成不同的兵种组合,再加上独创的神技设定,以及在 资料片中出现的终境单位泰坦、极大地增加了游戏乐趣的多样性。

《甘声升六》是 Fisemble 工作室镜奇创新的产物、- 经推出、就被认为是唯一 了八和《魔兽争霸Ⅲ》-争长短的大作 《神话时代》也确实做到了这一点,它和 《魔兽争霸III》一样改为 \$66 的比赛项目、在《神话时代》没有正式推出之前,中国 的现象()普通认为它就是《帝国时代 III》、然而、《神话时代》在中国并没有引起预 料中的广泛关注,其主要原因有两个方面,首先也是最主要的是文化的影响。西方神 话与人类又明史并不是一回事,不少年轻的中国现家们对古希腊神话的了解还没超 出《各一士星矢》介绍的范畴、而礼颐曲活呢、中国玩家知道托尔这个名字、可能更 多爽官"雷难。"锤".至于埃及椰灵嘛,更是无从谈起了

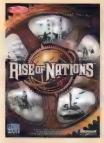
另一方面是游戏的画面 《神话时代》采用了 3D 引擎,游戏的场景也制作的非





常精美,连环闪电、流星雨、龙卷风等神技的逼真效果让人过目难忘。自然环境、允 英令人印象深刻的是海水,这可能是笔者在即时战略游戏中所看到的最美丽的景 致了。但令人遗憾的是,游戏中的 3D 化建筑还有兵种单位,尤其是人类英雄和士 兵,以先进的技术所搭建起的造型,给人的感觉却是死板的,其精致程度与三年前 的《帝国时代Ⅱ》完美的 20 画面效果相去甚远, 让习惯了"帝国时代"唯美华丽风 格的玩家们感觉很不适应,

虽然名为《神话时代》、但它没有能够延续帝国时代的神话。将其称为《帝国时代 Ⅲ》并不是很恰当的,也许更应该将《神话时代》称为"帝国时代"系列的番外篇吧。



### 史诗之六 谁是真正的帝国皿: 国家的崛起

就在玩家们有些失望的时候,另一部游 戏进入了他们的视野。2003年5月20日, 《国家的崛起》(Rise of Nations)在北美正 式上市,由于它也是微软所出品的游戏,在游 戏风格上与"帝国时代"又是十分的相似,使 很多中国玩家认为这才是真正的《帝国时代 Ⅲ》, 甚至有人称其为《帝国时代IV》, 尽管 它没有《神话时代》那么的根正苗红---游 戏的开发商并不是 Ensemble、而是同属于

微软旗下的另一个游戏开发公司 Big Huge Games。这个看来不起眼的小公司,却 是成功打造《文明 II》和《半人马座》两部巨作的著名游戏设计师布莱思·雷诺兹 (Brian Reynolds)所独立组建的游戏开发公司, 2004年,游戏资料片《国家的崛起 之爱国者》也已经面世。

《国家的崛起》超出中世纪的范畴、横跨人类五千年文明史、将人类历史力力 了8个时代: 古代, 古典、中世纪、火药、启蒙, 工业化、现代和信息时代, 它的游戏对 制分两个层次;首先是在世界战略大地图上,象"文明"系列游戏那样的回合制;其 次是游戏机制的第二个层次, 便是在战术场景中讲行"帝国式"的即时作战, 此外,

游戏提供了类似"帝国时代"系列的大 量的战役选择、随机地图、即时战略对 战等功能。《国家的崛起》里的量重大 包新就是引入了国界的设计概念:国界! 代表着你的王国的势力范围,建筑设施 只有在国界之内方能建造、而你进入敌 人的国界后, 如果得不到持续的补给, 士兵的生命值将缓慢消耗, 这些全新的 设计使游戏与真实的世界更加相似、

由于《国家的崛起》对"文明"和 "帝国时代"的完美融合,以及其设计 中所体现出的全新的游戏理念和游戏 哲学,游戏一上市就好评如湖,被国内 外众多专业游戏媒体评选为年度最佳 RTS, 更是被 Gamespot 评选为 2003 年度最佳 PC 游戏。它改变了即时战略 游戏只是采集资源、造建筑后造兵、然 后对战这样老三段的模式,难怪有国外 建筑奇迹



媒体称其为"属于未来的即时战略游戏"。

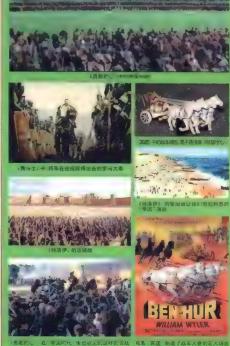
对于中国的帝国玩家们来说,我们不得不无奈的面对这样一个事实:由于多方 面的原因,"帝国时代"系列从未在中国正式上市。大家电脑中所安装游戏的来源 也就可想而知了,因而"帝国时代"也一直无法像暴雪的"争霸"系列那样得到国 内主流游戏媒体的重视, 最近有消息说,微软将与国内公司合作,让"帝国时代"系 列正式登陆中国。消息真伪笔者无从考证,但这对广大的中国玩家们来说,即使这 是真的,也实在是有点太晚了。如今的 RTS,暴雪的"争霸"系列才是公认的王者,帝



国的没落,这是不争的事实。但是就算 如此, 它的辉煌历史和巨大的影响力 是不会随着时间的流逝所淹没的。也 许《帝国时代111》再也不会出现,但是 有一点可以肯定,"帝国时代"系列永 远也不会缺乏继承者.

谨以此文, 向帝国的缔造者们致 散,让所有曾经,仍然或刚刚投身于帝 国霸业的玩家们同享帝国的光荣, ■

## 史诗电影:银幕上的《帝国时代》 看看这些熟悉的场面,是不是想到了我们的《帝 国时代》?





### R

在我们的印象中,曾经"不知道"是人一生最常说的一个词、但现在 这个王者名词却极有可能被一个更颓废的说法所取代,那就是"无聊" 了。面对噌噌往上提高的生活水平,才又突然发现每天活动的单调 白天 重复着高负荷的学习或者工作,晚上回家恐怕累的只有 个想法那就是 睡觉了。别说是用"激爽 先录,就是打 针兴奋剂恐怕也只能让你睁着 眼睡觉了 当然有不少人可以吧这种行为定义为'充实',但至少我不会

'夜生活'突然可已经成为了时髦的名词,它表示着很多娱乐方式, 但细细想来 "夜生玉 除了唱歌 喝酒 吃饭 还能干啥" 还不都一 样是无聊,扔了大把单银子纯粹是良费 '这是 个朋友给 夜生活' 下的定义。是啊,睁下我1 还能做些什么"也深这个钢筋里最上的城市束 缚着我们,使得我们,树时间和空间的理解表现得有些局限。就让我们走出 去,那里是一片虚拟的世界,也许会给我们些答案吧

我们总是美慈游戏中夜生活的丰富, 的确这里曾能发生些激动人心 的故事,甚至有些是你平时想都不敢想的 先让我们来看 些更贴近正常 生活的活动吧。

在下违法犯罪的前提下,游戏里的人群在夜里 可以做的事情我们在现实生活中也可以做到,但有 时可能受到众多国家的影响有些是我们暂时不能做 的,但我们为什么不把这些作为目标而努力呢

#### 约会

"那是一个月黑风高的夜晚" 夜晚总是会发生一些让你刻骨铭 心的事情 无数的浪漫的场面都发生在夜晚,而夜晚又似乎是约会的最佳 时间。在游戏里,我们可以经常看到一些约会的镜子,但大部分都是游戏 开发商设定好的,尽管良漫经典,但总不如自己设计的感人。

在,模块人生中,约会是很多抗豪乐此不疲的内容,公园影院、酒



吧 众多的约会场所供你 选择 在众多约会的场所中, 最浪漫的地方恐怕非 家" 莫属了。家 最具有个性的 地方, 你可以随意布置这个 狭/, 的空间, 充分展现出自 己的个性

模拟人生)尽管已经 足够消量, 但玩家都在期待 着 模拟人生 online,。只有 在 模拟人生 online)发行 的8:候,这样的浪漫才不会 因力约会的对方是电脑而感 到失望。 当对方是真正的 人'的时候,我们才能更具 戌就感, 那一个月黑风高的 夜晚才能留下更多的回忆。





#### 学习

黑夜总是有着很多不可告人的秘密。本该是最光明正大的"学习",却也要在夜晚进行。孙悟空尚且三更学艺,我们的"大侠'们自然有理由效仿。无论是在武侠小说中,还是以武侠为蓝本的游戏当中,我们都可以看到主角半夜"尚学"武功的镜头。李逍遥就更是其中的绝对代言人,相信一定还有不少人记得 夜半三更,山神庙,看剑仙,当然还少不了那些倒霉的酒坛和灯笼。

"匡衡少家贫,好读书,夜无油。邻舍秉烛,衡凿壁引光读书。"古人生活条件如此艰苦都知道利用好一切时间来学习,而我们却沉迷于游戏当中 所谓玩物丧志不无道理,劳逸结合却也能自圆其这.关键还是自己把握夜晚这段黄金时间吧。至于要是想学李逍遥半夜爬起来刻苦,我看无不必了,其实夜生活的终点总还是"睡觉",充足的休息绝对是必不可少的。

#### 寬枝

有些人似乎是属"猫"的……白天不睡觉,晚上才来精神。属"猫"的人最适合做的就是"运动员"。我们可以经常听到某来运动员说。"白天比赛对我的竞技大态多少会有些影响,我很少在白天比赛。"在奥运会期间,我们可以看到大部分田径比赛的决赛都是在夜晚进行,为的就是让球员更好地调整状态。游戏里面同样如此。在〈雅典 2004〉中,与真实的比赛设定基本相同。游戏将很多比赛安排在夜间进行,一个原因是为了贴近真实,还有一个重要的原因就是为了显示其画面的效果,夜晚的场地,更容易制造世更多的特效,给玩家更强的视觉冲击。

在足球场上,昼夜对球员的发挥也有很大的影响,世界上的大部分球场都是东西方向建立,其目的就是为了减少阳光对球员的刺激,而在夜帔 比賽球员就会免受这种影响。在足球游戏"FIFA"和"WE"中,我们都可以在比赛设定中选择夜间还是白天比赛。尽管游戏中没有特别的指出昼夜









Shopping

现在的大型商场似乎流行起了 24 小时营业的业务,有些商场甚至 60 小时不停业。目的是为了什么? 当然是给消费者带来新鲜的感觉刺激 消费 这 点在模拟经营类游戏中,同样适用。你可以合理的安排营业的 时间,让你的消费者有着更多的选择。

还有一类商店则是必须要在夜晚才能"开市"的,通常这种遗着神秘 感的经营场所里总会贩卖一些违禁的东西或者特殊的装备,而我们习惯把 这种商店积为"黑市"。在著名的角色物清系列"魔法门"中就有着"黑 市"的设定,这样的商店通常在午夜的固定时间开业,有时在电脑的苛刻 条件安排操迫下,你甚至需要在门口等上半天,就为了买件特殊的道具,价 格自然也是不斐,由此"黑市"自然也就与它的远亲"黑店"拉上了关系。

当然在市场无数的网络游戏中,都有"开店"或"摆摊"的设定。大部分的玩家将营业的时间选择到了晚上,为什么?还不是因为晚上上线的玩家最多,"商品"的销量更好。

#### 制激型

漆黑夜晚总给人一种为所欲为的冲动。但具体到活动项目」,却 总是该掂量掂量的,不是什么事想得到就能做得到的,你只要考虑考 底时间场合,考虑考虑腰包里的银子,当然还有您自己的身子骨。是 不是受得了了。

#### 飚车

关于N 车 我们从一个笑话说起吧 入夜,一个老板酒后,心情非常高兴, 吹着口哨,开着心爱的奔驰600 在公路上, 行使,这时,他发现路边停着一辆农用拖 拉机,并且有一个人在摆手。于是,他停下 年,原来,这个拖拉机坏在路上,想找人帮 助拖走,老板今天、情非常高兴,便答应 了。两个人同时约定好,如果拖拉机打左转向 对,请锋练开。如果拖拉机打左转向 们,请停车 然后,老板开着奔驰600 与拖 拉机,起上路了。当然开的很慢了,突



然。一辆宝马轿车从后面以极快的速度超过他们,老板一看,非常生气.怒 驽智, 逆沒有人戴超我奔跑600 的呢!"于是,他马上挂高档,忽踩油1, 奔着宝马就追了上去。(因为喝了酒,他已之了后面还拖了一辆拖拉机) 去板很快的追上了宝马,正当他门以280 公里的时遗飚车的时候,被路边 的一个交通警察发现了,想标已经来不及了,连忙拿出对讲机,跟下一路 段警察联系"噢.喂.喂.保.捉现两辆车在飚车,速度非常快. 个是宝马,

个是奔驰 600,请你拦截他们,不对,是三辆车在赚车,后面还紧紧的跟着一辆拖拉机,并且拖拉机,还打着左转向灯,想超车





爱车是所有男人的本性、古人证成之场的时候也很喜欢互相比较等 验,关公验未免,赵云骑青霜马,连最不济的刘备也弄了匹"的卢",好歹 也是有身份的人嘛。现在就更不用说了,坐奔驰开宝马是"成功男人"的 标志之一,如果街上开过 辆法拉利,我估计90%以步当车的男人都会 在心里暗暗骂一声,有了好车自然要 攀比"性能、"切磋'车技了。不要 忘记,超速驾驶在任何国家都是被明令禁止的 但有两种情况,男人间在 速度上的较量不仅合法,还能得到荣誉。 种是正规比赛,另外一种就是 游戏。

游戏无罪,游戏满足了我们的大部分'本能"的要求,飚车这一主题 的游戏自然是商家不会放过的。以赛车为主题的游戏举不胜举,论赚车最 着名的当数"极品飞车"系列了。在这个系列之前的作品、EA还有所收 敛,讲究的还是'赛车",但最近的/极品飞车 地下狂飚 则将 飚车 ,从 "地下" (Underground) 转移到了'地上"。

在《极品飞车·地下狂飚 中、大把的高级车辆任你选择和改装,满 足了男人对车的"追求"。赛场从现实城市街道转移到了电脑屏幕, 随车 没有了危险只剩下刺激:比赛从使用方向盘变成了键盘,同样得到的还

#### 跳伞

夜间跳伞应该算是夜间行为中最危险的 在白天找降落点就不是 件容易的事情,更先说黑灯瞎火的。抛开包险性不说,就拿人们对量夜跳 全的定义就更容易明白为啥夜间跳伞更准了 白天跳伞那叫运动,夜间跳 金叫行动 军事行动。



夜间跳伞应该不算是一项运动 7.至少不像其他跳伞那样在世界 范围如此充行。更多的时候,夜间跳 个是各国军队中令兵的一项训练课 程,并且应用到真正的战争中。

在二战期间,对个兵应用最多 也是最成功的国家当数苏联。苏军 从战争爆发后的第三个月起,即开 治使用空降兵在德军占领区实施 空降作战,对于迟滞敌军前进,掩 护战略撤退,起了一定的作用,第 二次世界大战中苏军的首次空降 作战发生在 1941 年 7 月 26 日至 8月28日期日、任务是破坏基辅

军械仓库。参加执行破坏任务的为空降兵第104旅和202旅的骨干,共 300 全人, 他们组成 10 全个战斗破坏组, 除仓库外, 并对附近地区的桥梁 等重要交诵目标进行了破坏。

但目前我们最熟悉的令兵却还是美国令兵,而不是苏联人。为什么? 都是电影惹的"祸",当然也许也是游戏。电影与游戏本来就有着千丝万 缕的联系……如果拿一部影视作品来说,那肯定是(兄弟连 了~(兄弟 连 的原著作者 Stephen E. Ambrose 是通过采访 E 连在世的官兵, 收集 大量史料,写成的,在很多人看来 '兄弟连 更像是 部报告文学。而要说 游戏作品的话,那自然要首推 荣誉勋章 和 使命召唤 了,这两款游戏 大多取材于同类的经典影视剧,对战争气氛的把握和盲染达到了登峰造 极的水平,在游戏中都重现了二战中经典的空降战役,既给了我们重新了 解历史的机会,也让我们感到一丝夜间跳伞的"乐趣"。这才是真正的极 银运动,因为除了寻找落占外,你的身边还有雨占毁窄集的粉林弹雨





#### 梦游

人为什么会梦游是医学家、心理学家一直以来讨论的问题。按照科学 的说法, 梦游与做梦无关, 因为根据脑波图的记录, 梦游是在沉睡的阶段并 非是快速眼动睡眠阶段,此阶段人是不会做梦的,因此'梦游'称为"睡中 行走"可能更符合事实。这种梦游应该算是以身体为主体的'梦游"。当然 梦游还有另外一种表现形式那就是'梦中游",应该就是做梦吧·

以梦游为主题的游戏自然也分成了这两种派别。"寂静岭" 应该算是 前者,而(爱丽斯梦游仙境 则是'梦中游"的代表作。

关于"寂静岭"大家的说法不一、大部分人都认为主角的行为是在一 种清醒的状态而为之 但在第四代作品中,主角却是明显处于一种梦游的 状态的,不然又如何解释亨利在每次冒险回来都会从床上醒来呢?也许

就好像人们对 酒后乱性'的理解一样,也许是真的因为'醉酒"而 不知所谓,也许是"借酒撒疯"吧,但这一举动的前提 定是在"醉酒者" 的潜意识里而原本就是希望"乱性"的。如果用这样的眼光看待"寂静 岭"的各位主角的话也许就不用追究她是否真的是在'梦游'了。

而, 爱丽斯梦游仙境 中所说的一切都是的的确确发生在梦中的。尽 管每个人都期待着入夜后的梦境是光明的,但我们能够足住的梦却往往 都是黑暗的。爱丽斯的梦在 Lewis Carro 的笔下是那样的美好,但在 EA 的游戏中却变得是那样"黑暗",游戏颠覆了童话世界的传统,但却给了 玩家无限的另类奇幻效果。







7. 孩ン打游戏机 "不管是家长、老师、甚至还有我们的'闲 人马大姐"也会在最后的歌曲中语重心长地来上这么一句 我们承认 有些游戏作品中会有很多"极端 行为, 些社会上最阴暗的部分或 者虚构的恐怖场而屡屡会出现在电脑屏幕上。但正是因为这些事情 是我们在现实世界中未曾接触到或者很少能感受到的,才使得作品 本身有着足够吸引玩家眼球的理由、对于这样的作品我们要做的很 简单,以游戏的态度来游戏,这是一个狂热的游戏午夜…



#### 抢劫

抢劫犯罪具有显著的特点 一是团伙犯罪,由于歹徒们做贼心虚,他们 协同作案主要可以相互社胆,互相给对方'勇气'。二是被侵害目标绝对集 中,大多为单独夜间行走的女性。 是驾车作案, 部分抢劫罪犯驾驶无牌 照或偷来的摩托车进行抢劫,得手后可迅速逃离现场。四是娱乐场所是罪 犯'采点儿'场所,有的犯罪团伙聚在酒店 歌厅附近,跟踪单独出行的女 性为抢劫目标。当然还有一个最明显的特点就是抢劫犯罪多发生在夜间。 看看游戏'侠盗猎车手'将抢劫犯罪的所有特点——展现在我们而前

GTA 算是一个非常阴暗的游戏,也是一类以黑帮 暴力为主题游戏 的代表、难怪很多国家将该作品视为引诱青少年犯罪的众多罪证之一 但 按照'任何事物都由矛盾组成、有它不好的 面,肯定有它好的一面。'的 辨证观点来看,这类"犯罪"游戏可以看作我们安全预防抢劫犯罪的 个 "教材"。如果我们站在游戏中 NPC 的角色来看一下的话,我们就可以找 到很多预防抢劫犯罪的方法,比如不屈服逼你上车的人,你也许认为服从 了歹徒的命令就能保住一条命,其实相反,那只能令你更危险。反过来,如 果当时你护不服从并设法逃脱,对罪犯来说他的麻烦大了。 般情见下, 他不敢当街行凶,这样会吸引路人注意,因此歹徒很可能驾车而去,另枝 一个顺从他们的作案对象。当然还有最重要的 卢、尽量减少夜、间出行、 那一时段是罪犯的天堂。

#### 窃取

偷东西算是最"下贱"的犯罪行为 那些可恶小偷的偷窃对象更多的 是我们这些并不富有的人群,他们也知道捡软柿子捏,欺软'自硬 当你 发现他们后,他们便变得穷凶极恶、完成了小偷到强盗的"转职",升级似 乎成了一件非常容易的事,只是在一念之间便发生了。

当然也有很多劫富济贫的快盗,他们是专愉那些不义之财的。古老的 传说中有很多类似的例子,而在游戏世界中同样有这样的'英雄",'神 偷"中的 Garrett 就是一位,他为了阻止预言的灾难,偷盗各种富人收藏 的神秘宝物,以拯救世界。抛开行动中一些顺手牵羊的小动作之外,他也 算得上是黑夜中的英雄了。

除了 Garrett 这样的中古风格英雄外,还有一些现代派的"偷儿"更 是众多玩家的偶像。他们把黑夜作为舞台、拯救世界同样是他们的理想、 这些人就是·特工。"合金装备"中的斯内克以及"细胞分裂"中山始都是 典型的代表,他们肩负着政府和人民期望, 潜入各种"基地", 人类的未来 就掌握在他们手中, 日警报响起便宣告了人类末日的降临,还好这只是 游戏









我们讨厌 切难看的东西,印象中难看的东西大都是邪恶的,他们总 是给我们的生活带来危险

僵尸的出现应该说是人类最有创意的创意 当我们都在为了思考 自己死后的生活而感到恐惧的时候,僵尸的出现更加增加了我们心中的 负担,这些没有思想,只有令人作呕的身躯出现在我们面前的时候,我们 难免会问,"这就是我死后的结果吗""

僵尸代表了 股最 恶 的势力,他们占据了我们夜晚的时间,威胁 着我们的生命。面对他们我们只有拿起手中枪、向他们开火。在游戏世界 中,僵尸绝对配的上"最佳群众演员奖"。他们为营造游戏气氛起到了极 其重要的作用 看看 '生化危机" 中那些恶心的僵尸吧, 他们无处不在, 他 们的每一次出现都会让你摒住呼吸、L 跳加速。再看看 DOOM3 中的僵 尸,他们躲藏在黑暗的角落里,随时恭候着你的到来, 日你出现在它的 视线之内,就会马上向你伸出肮脏而有力的手 布你要做的很简单,就 是用那些超级武器把他们有天,这是何等的快感

当然还有 些以夜 可邪恶生物为主角的游戏,(吸血鬼化妆舞会)就 完全变化成了吸血鬼对人类的反击。这应该算是人类变态心理的一个表 ETP OP

## 结束语

在游戏世界中,我们,找到,了我们一直在寻找的那份束,激,做着我 们在现实生活中想过但没有勇气去做的事情、我们在游戏中享受着别 样的'人生"。当"游戏人生 菩慕之后,我们还要继续着我们的生活, 继续重复着我们在深夜重复着的一个动作"睡觉"、睡前告诉自己, 今晚我要做梦· · ■(文/Kurdt)







"推理 冈电不会再次击中同一地方, 意即同一地方不能再次待在那儿 - 戚尔・蘇勒

数字特准 致命准确 SideWinder 3D Pro

1996年 微软 PC 脐放置边初显锋 芒,其中的電飲3D专业或十行搭 杆首次带来了精确的数字传感。





"在你装备栏中的最好武器: 鼠标 Razer BoomSlang 拥有杀手天性的鼠标

2000 年 2000DPI 的顶级鼠标并 夏有均尼在 FPS 游戏中,这回它瞄 上了嚴紹二的 Diablo II 。







"如果你要在沙地上画条线... 确保你有称手的书写工具。 M1 坦克排Ⅱ"

1998 年 Micro Prose 数款模拟游戏经典之作的新斋畜势待发,一切都显得那人令人期待。

"用你的小白鼠标 践时一只长毛战象 魔法风云会"

1996年 万智牌这种集模式卡牌原状生Micro Prose 推士,除了能够统之专户现象之外,似乎很难找到万智牌之有的乐趣。

"玩大的 联赛、俱乐部赛、大类赛 最好的生物、策略与回报, 在线或高线。"

2003年 当厅智碑发明 10 年之早,通过 网络来护展它的生命,片于古老的主碑庭 戏来说心乎已经相当迫切了。







"一生的冒险诱惑 欢迎来到中上世界 指环王前传之霍比特人"

2003 年 · 这很容易就能起入的一部等机生物,可惜 3D 的农村工具于使不能把实际场景也得处的严责考虑整个129

# ·漫画三国

《铁血三国志》四格漫画创意大寨 大奖结果新鲜揭晓!

历时三月,北京华义与本刊联合 举办的"真·漫画三国"——《铁血三 国志) 四格漫画创意大赛,终于圆满 结束了! 感谢广大读者的积极参与。 给我们寄来了各种材质(包括电子 版,普通纸张版、作业本版、便签纸 版、乃至卫生纸版 ……)的创意 1000

经过准委会仔细挑选,认为以下 5 位读者的创意优秀,获得本次大赛

的 A 奖,每个创意的奖品是台湾漫画大师郑问先生亲笔签名的《铁血三国志》 超大福海报一张、GBA SP掌上游戏机一台、(铁血三国志)内测账号一个!

(刘备出巡) 比京市 申組 《华佗疗毒》 河北省唐山市 苏沐冉,王云鹏 (有而论英雄) 辽宁省朝阳市 李连欢 贵州省安顺市 桂鵬 (第一层将)

这四个创意已经由(家)的漫画画家绘制成彩色漫画

以下 20 位读者创意也很出色、获得本次大赛 B 奖。奖 品是《石器时代》精美纪念怀衷一块、(家用电脑与游戏) PLAY!主顾时尚背包一只、(铁血三国志)内测账号一个!

205	燕(山东)	刘冀航(贵州)	마 줿	(四川)
貮	湛(北京)	陈 成(安徽)	孙 方	F(音林)
刘行	行健(辽宁)	碳隆浩(福建)	· 李寅生	(甘肃)
周	璇(内蒙)	白仁杰(天津)	王一师	E(天津)
誰	禅(北京)	张勇强(辽宁)	吕林岭	F(四川)

韩寅海(江苏) 张 明(北京) 李群. 第凡(河北) 杜 翔(陕西) 陈 凯(上海)

另有鼓励大家参与的 C 奖,由湖南高楚杰等 100 位读者获得、奖品是精致 的三国游戏主顾玩偶一只(刘备、美羽、张飞、赵云和孔明造型随机抽取一种)

所有奖品已经寄出,再次谢谢大家的积极参与。欢迎大家继续关注北京 华义的(铁血三国志),以及家游与华义联合举办的后续活动,更多的精彩还 在后面~













为一名伟大的战士的边境城市,小忍出生在玛珐大\*\*

■成远

在小鸡蜂提供各的Btill

小忍发现了一件很大

GM. 为什么他的举备

比较的好

三国X已经推出一个多月了, 褒贬不一, 玩了一段时间, 根据里的一些设置, 编了几个笑话, 希 望能博诸君一笑。

### 、桃园四结义



阿斗:"大哥,我没什么事情,随便转转。"

刘备:"什么,你叫我什么,太胆,唉,也难怪,你脑子坏了,

早知我当年不辨你就好了。

阿斗: "不是, 昨天我和张三叔 起喝清来着, 他看喝多 了,非要和我拜把子,我没办法就同意了,他还把您和关 拟也 起给月进去了。

刘备,"我倒…

河 1. "您怎么了,父亲。哦不,大哥,唉,真是不明白。" PS: 几乎不论是什么人, 只要与对方的亲密度足够, 再去买

瓶酒请对方喝,基本就可以与对方结释成兄弟,义兄弟最 老可以看到人



刘备:"军师,大事不好了,荆州被偷袭, . 前被阴孤城,如

诸葛亮:"主公莫慌,我有 计,保管 将军及所部兵马毫

发无报,只需如此如此…… 刘备:"军师妙计。来人啊、现撤去关羽荆州都督、王资待

遇不变, 俞其速回成都述职。 诸葛亮:"启禀主公,关将军等人卸职后已在安全返回的

途中,其所部军马已先期抵达成都。 刘备:"只是我有 事不明,荆州兵马就算能够突围,怎么

比我 弟的赤兔马跑得还快。 诸葛亮:"这个说来话长,主公可知七龙珠里的瞬间移动 或者是爱因斯坦的相对论、抑或空间跳跃学说。还有这个

PS: 太守撤职后, 其所部将领那返回着1. 所在城池, 所有军 队钱粮的调动竞查 瞬间完成

#### 二、古城杨旗



刘备:"我兄弟三人历经千辛万苦终于又聚在一起,我们 就在这个小城重新举事,共创大业。 关羽;"大哥,外面来了一帮老百姓,抗议我们在这里搞黑

社会活动。" 刘备:"我常觉皇叔,又不是小濯濯,待我和他们讲讲遗

张飞." 斯不好了,大哥说不过当地的群众代表,投河

义别:"快去把人野捞上来,不过,何等人物如此厉害?" 张飞:"据说是这里最能骂街的泼妇,大哥挨了她一顿痛 骂,气不过所以投河。

关羽;"……,唉,难怪世人皆推'面骂'为舌战辩论的最 强技能,

PS: 流浪的军队可以通过舌战来得到无势力占据的军城。

## 六、新火烧连营



孙权:"伯育啊,你火烧连营八百里,刘备几十万大军全军 雅没,这下蜀汉元气人伤」

陆逊:"肩禀主公,连背是烧光了,可是刘备的军队线毫未

孙权:"什么,那他的军队呢!

陆进;"主公,别说人,刘备在夷旋蜂的那些个背寨里面进 个看行的狗都没有

孙权-"事他修那么多,又不胜军干吗,放在那里给你放约 水水洗,

PS:关卡和修筑的阵、城寨都不能胜具。而且烧筑的阵线和

## 队业"暴发户的心理,协实在难以提倡、" 城寨只能拆除不能占领

# 三、曹楼南社

刘备:"哈哈,我刘玄德终于把新野这个小破地儿给建设 成了巨型城市了。

诸葛亮:"恭喜主公,我们终于可以制造并侧和霹雳车

关羽,"大哥,不好了,曹操率83万大军南征了,而且还联 合了刘琼 起打过来了。"

刘备:"啊·为什么?" 关羽:"他们说我们拥有大规模杀伤性武器。要进行武器

核查.

刘备:"天哪,难道我会成为第二个萨达姆!" 关羽: "军师,这个萨什么姆是什么东西?

诸葛亮:"别问我,我不知道。"

四、张辽威震逍遥津

上啊,哎,你们上哪啊?"

鲁肃;"光荣规定的。

PS:任何部队只要装备了井间,攻击范围和伤害力只能用 恐怖来形容。

外权:"张辽只剩下800人了.合肥就要到手了,弟兄们快

鲁肃:"主公,已经打了一个月了,该撤退了。"

孙权:"谁下的命令,我十万大军,兵精粮足。"

# 七、张郃之死

张郃:"蜀军弓箭厉害,所有人躲到城墙后面,这样他们就 没辙了,哈哈

&维:"发现张邻军队了,弟兄们给我放箭。"

张郃:"啊呀,我受伤了,这是什么情,怎么可以穿越城

姜维:"这处我家丞相发明的元戌弩,具有超空间移动功 能, 位列: 圆点器排行榜第一位。

张郎:"诸葛村夫,竟然使用违禁武器。违反日内瓦公约。 我抗议,死不取目呀

PS:最高级的每兵—元戎等,不知为什么可以穿透城墙攻 5. B. B. B. B. B. B.

### 八、曹操出巡



曹操:"想我阿瞒,位极人臣,出远都有三千成豹骑开道, 品何等的赎因.

许褚:"报,前方有一山城挡住去路,说要我们留下灭路线。" 曹操:"靠,我是丞相唉,名望值都999了,何况我还有如 此多的护卫,这小子八成是神经错乱要不就是眼睛瞎了。 许楮何在,将这大胆犴徒拿下。

许褚:"老大,按照进上的规矩、得由你亲自出马和他单 挑,要不兄弟们不服。

曹操: "什么!!!! ......

PS: 白身也就算了, 就算称了帝, 外出, 深达还是会碰上山坡 抢劫,真是乱世啊。

# 他的内裤是 名牌的! 风上恶人给 快來投稿 你想和风兄一较长短么? 你认为自己更适合做御用

**希达样的鲁 不**好

画家么? 现在止有这个机 会 、活动的详细情况请 见本期杂志的活动专区。

光 垣 地 加

外权,"光荣是难,你们欠他很多钱吗.哎哎,别走啊。你不 肯说就算了,欠债又不是什么丢人的事情。 PS: 最莫名其妙的设置——任何战斗必须在30天内结束。



高考临近前,我们收至一位来自甘肃的高二学生的来信,他在信中写道 游戏已成为我生命中的一部分 有如眼睛、大脑一样,牢固地在我 心灵中、脑海里、身体每 部分表下深深的根。……

'白上岛中以来,因过度每回吧,玩游戏而令初中的优异成绩一落千 丈。我一度对自己失去信心,一天天颓废地泡在游戏里以找到1. 灵的安 慰。大学那时对我是一个美好而遥远的梦……我无颜面对父母! ……

"就在我快要从强手如云的'重点斑'被匐太出去时,你们杂志上发 表的一只, 自息'北京航空航天大学招收游戏专业人才'令我燃起了学习 斗志。每天令我自己害怕地埋头苦学、令我一跃从年级 400 多名上升为 200 多名。 我的终极目标就是北京航空航天大学 我拼了! "

这位读者的热忱打动着我们, 也今我们下决门对国内的游戏教育培 1, 市场作一欠军人的调查 这些开设游戏教育培证课程的机构,它们有着 怎样的资质? 教学目的是什么? 提供的又是怎样的教学水平?

带着这些疑问,从上海开始,我们先后走访了上海交通大学软件学 院 上海托普信息技术学院 上每工艺美术职业学院和中韩游戏教育基地 等院校,并联系了上海育碧电脑软件有限公司等用人单位。

整个表访过程中,令我们感触最深的不是这些院校的硬件环境,不是 它们的师务力量,更不是它们的招生或就业前景,而是这里的学生。每采 访 所院校,我们都会与学生交谈,聆听他们的声音、他们的,愿,这些声 音和 1. 愿,在旁人看来或许有些天真,但对于他们来说,却很重要 学生的 热情,与他们所憧憬的这个产业的种种浮躁,与我们所了解的游戏教育中 的某些冰冷和无奈,形成鲜明的对比。这种对比,让我们感到有些沉重、

正如这位高二学生在来信中对我们所说的 "这对我至关重要,也许 关系到我的 生

但原每一位已经或准备进入游戏教育培训领域的工作者,都能牢记

#### 中国游戏教育现状透视

一位曾参与游戏培训的业内人士对当前的游戏教育市场给出了这样 的评价。"这是一个由业外人士操作、由业内人士炒作的不健康的市场,它 可以满足厂商一时的需求,但从长远来看,前景堪忧、"

我国游戏人才的培养十年来始终停留在师徒制的阶段,缺乏系统的教 育和经验传承,初学者大多通过分析其它作品或以实验室式的试错法独自 去年至今,全国先后有17所院校开设了游戏相关的教育与培训,其中既有 北京大学 [海交通大学等名牌大学,也有上海托普信息技术学院等民办 院校,教育类型从工程硕士、本科 专科到短期培训,涵盖多个层面。

与之相对的是上游课程提供方的缺失,教材、师资力量的薄弱,导致 游戏教育产业链平重脱节。开设游戏相关课程的院校不得不采取各种变 通方式,鱼目混珠者更是屡见不鲜;而内部管理所存在的诸多问题,也令 游戏教育步履维艰。与此同时,部分媒体对国内游戏人才市场所作的"60 万人才缺口"和"10万年薪"的夸张性报道,正在令更多的院校和学生走 入误区。若这些问题得不到解决,未来的游戏教育培训市场将丧失公信 力,这并非危言耸听

#### · "60 万人才缺口"由何而来?

对于"为何开设游戏相关课程"这一问题,接受采访的院校无一例外 地回答是因为"国内游戏专业人才的缺乏"。在这些院校的宣传材料中, 大多会提到一个数字,国内网络游戏技术人才的缺口高达 60 万人。中国 游戏研发人才的市场果真有这么大吗?

在媒体的报道中,"60万人才缺口"这一数字是参考国外游戏市场 的情况,以用户数量与研发人员数量之间的比例推算而来的 事实上,拥 有 100 多亿美元市场规模的美国游戏业、其研发公司的从业人数不过 2.5 万人,其中还包括行政人员、市场人员与公关人员。若算上游戏发行和 游戏分销。美国游戏业的总就业人数也不过125万人。再看国内、2005 年我国软件与信息服务业的国内市场目标为2500亿元,其预期从业开发 人员规模为80万人。即便按照IDC预则的到2007年我国网络游戏市场 将达到 67 亿元的规模计算,也无法得出 "60 万" 这一数字。

不考虑 "60 万技术人才缺口" 这一数字是否合理,将用户数与研发 人员数相比的推算公式,已隐含有一个理想化的前提,即国内的网络游戏 市场为国产游戏所主导。而现实情况是,除网易的(大话西游)和(梦幻 西游》等少数几款产品外,国产游戏在国内网络游戏市场上所占的份额 几乎可以忽略不计。在这样的环境中套用上述推算公式,显然不切实际。

为规避政策风险和技术风险,去年以来,国内众多网络游戏公司开始 组建自己的研发团队,一批国产游戏项目纷纷上马,加之法国育碧、美国





艺电等跨国游戏公司的大规模扩张和进驻、原本薄弱的游戏人才市场显得吃紧, 与之相伴的是频繁 发生的挖人和跳槽事件。另有业内人工指出, 项目管理混乱导致大量重复劳动, 也是造成人手不足 的原因之一。

《家用电脑与游戏》"2003年中国游戏制作企业调查报告"显示,国内有一半的游戏制作企业 认为招聘中的主要困难在于"难以招聘到合适的人才",其次为"人才适应企业要求慢";在回答 "招聘游戏开发人员所采用的主要渠道"时,有69%的企业选择"朋友介绍"。

可见,国内游戏业在人才需求与职业教育之间确实存在脱节,人才市场供不应求。但我们也应该看至,这些企业最缺乏的是有经验的中高级人才,对于初出茅庐、缺乏人脉的新人而言,就业道路并不平坦。

上海吉茲软件有限公司总经理张小川认为,对于一个新组建的研发团队而言,最重要的是要有 能力强、经验丰富的领军人物,否则即便拥有庞大的团队,也很难做出好的项目。联梦在钱勘户经理 除于铸也认为,招人时只需找到一、两个核心人员即可,这些核心人员对业内情况比较熟悉,会把合 适的人选带过来。

上海育碧人力资源部的朱小姐则表示,由于公司制订有专门的培训计划,缺乏经验但有潜力的新员工,同样可以在育碧有所作为。但她也承认,育碧公司目前的招聘途行有两条,是公开招聘,是内部员工推荐,从绝对数量来看,公开招聘所收到的简历远远多于内部员工的推荐,但录取时的相对数量则不一定。据知情者透露,育碧对于推荐成功的内部员工,会给予1000 元至3000 元不等的奖励,

朱小姐同时指出,育碧公司目前从社会上的游戏教育培训机构招收的员工较少,尤其是没有其它方面的工作经验、仅仅接受过游戏培训的应聘者,成功的案例并不多、她认为、这一方面是因为从这些地方投来的简历较少,另一方面,这类培训王要集中在美术和动画领域、学生的点向相对比较分散力。

除"60万人才缺口"外,因上盛传的另一则"月薪八千难招游戏人才"的新闻,也成为一些院校招生的宣传材料之一。事实情况又是怎样的呢?新浪游戏剧作论坛的(诗网友在一篇魅力"给想进入游戏业新人的八个忠告"的帖子中留言道:"游戏行业的快速发展,使得大家都认为,游戏业是一个很赚钱的行业。很多年轻人也认为这个一业所有职位的新水都很高,曾写有位大学刚毕业的新人应聘企业的职位。期望的工资是 5000 元,我询问他用什么标准来高量自己未来的收入。他很奇怪地说。'我觉得应该跟电信行业差不多吧……难道游戏公司薪水还会更低么?'……目前国内游戏业平均薪资在整个IT行业只能算中下。事实上,一个企划新手,在游戏公司薪水一般为1500至2500、当条、有经验的高级人才在游戏公司也有机会获得非常高的待遇。不要过高估计在游戏公司能够获得的工资,要做好小理准备承受入行初期的低饭入时期。

一个行业的就业市场行情往往随该行业的兴衰而涨落,尽管游戏人才市场目前处于供不应求的状态,但这 需求并非完全由市场行动,因而有着较大的变数。一位专门研究中国互联网产业的瑞士银行投资分析师告诉记者,中国的网络游戏市场很可能在两年后步入一段厚缩明,也就是说。摆在众多国产游戏研发者面前的最佳发展机遇可能只有这两年的时间。没有人能够仍为,在这短短两年内,国产游戏魔线维攫取多少市场份额。网络游戏的树炭成本和风险寄于单机游戏,倘若在竞争中改下阵来,无力维持,是否会出现六年前那样的溃退。如果出现,刚刚入行的这些年华长人又该作何这套

#### ·谁在组织游戏教育?

目前国内的游戏教育市场主要分为两部分·一是学历教育,如工程硕士、本科、专科等:二是非学历教育和培训,如技能培训、证书培训等。

在对游戏相关的学历教育进行调查时我们发现,开设游戏专业的高等学校中,以软件学院与专科院校居多,前者如北大软件学院,北板软件学院和上海交大软件学院,后者如北大方正软件技术学院、上海托普信息技术学院和上海工艺职业美术学院,而本科学历教育则力断档,我们了解到的只有南京艺术学院(尚美分院)一家。

一位从事教育工作多年的老师告诉记者,这是因为软件学院和专科院校在新专业和新方向的审批方面相对容易。全国的35 所软件学院、是力解决国内软件开发人才为缺的问题而开设、办学方式比较灵活、专业开设一般采用备案制、课程设置、师竞选择均以市场力导向。例如北航软件学院,除"计算机游戏设计"外,还针对对日软件外包市场,开设有"日文应用软件开发"方向。

对于专科院校,国家在教学方面的干涉也已经很少,而把权力下放给了校方。教育部部长周济







上海托普数字艺术中心创作小组





在今年年初曾强调,高职教育的主 要任务是培养高技能人才,"积极 推进更加灵活的教学管理制度以 及在政策措施上坚持以就业为导 向。"这意味着大专院校在根据市 场需求开发新的教学方向上,拥有 较大的白主权。

相对于学历教育而言,国内的 游戏培训市场更为活跃。这些培训

多为职业技能培训,以实际的项目操作能力为培养重点。国内的游戏公司 大多没有精力或能力进行内部培训,即便有,也只是零星式地开展。一位 游戏公司的负责人对记者说,公司内部培训"需要给员工发试用期工资, 需要安排专门的人员授课,需要设备,需要场地,成本太高。"

除技能培训外,部分培训机构还提供有厂商认证培训,如上海托普信 息技术学院数字艺术中心,作为 3DS Max 与 Maya 的授权培训中心,学 生在学习期间可以自愿参加 3DS Max 与 Maya 的认证考试。此外还有一 些院校与国家政府机构联手,为合格学员颁发相关证书。例如北京游戏学 院与信息产业部合作颁发的 "全国信息技术人才培养工程职业资格培训 证书",中韩游戏教育基地与上海市紧缺人才培训办公室合作颁发的"上 海市紧缺人才岗位证书"。据了解,上海市的紧缺人才岗位主要有十种, "多媒体"是其中一种,而"游戏"则为"多媒体"名下的一项。

作为一个新兴的复合型职业,即便在国外,游戏也没有统一的认证标 准,而国内的一些培训机构却在试图为游戏业建立一套职业资格认证标 准。中韩游戏教育基地的刁劲翀老师对此持批判态度,他认为:"认证标准 的制定,不是教育机构可以去做的,而应该由用人单位来衡量。微软、 Adobe 的认证有很多,它们的价值在于用人单位是否认同,在于能否反映 行业的真实水平。在你着手制定标准前,至少应该先保证自己的教学质量。 先做出一套真正能教出符合行业需求的学生的教育体系,否则是没有意义 的。你不了解这个行业,不知道教学质量的好坏,怎么去做这个标准?"

当一种职业的社会需求十分旺盛,且从业人员的规模已达到相当数 量时,职业标准的制定和资格认证才有必要。对于仅有数千开发人员的中 国游戏业来说,职业标准的制定显然为时过早。更何况,绝大多数学生参 加培训,所看重的并非一纸证书,而是对就业所能带来的直接帮助,如果 证书得不到业内的认可, 无异于废纸一张。归根结底, 所谓的游戏职业资 格认证,不过是部分培训企业的噱头而已。

学历教育与培训各有其优劣势,学历教育讲求全面的知识结构、扎实 的理论基础。例如上海交大软件学院开设的数字媒体艺术与技术专业,并 不强调速成的职业训练,而是以基础科学和理论课程为主,通过课题的方 式培养学生的实践能力,以扩大学生进入就业市场后的选择范围,延长其 职业生命周期。

从市场角度看,以职业技能为主的短期培训更有优势。一位从事游戏 培训的老师对记者说:"学历教育的学生文化基础比较扎实,但他们的劣 势在干学习目的不明确。很多学生还是以拿学历为主要目的,真正学到的 东西反而不如非学历教育的学生多。参加培训的这些学生学习目的很明 确,希望出来后能一技傍身,学费也很高,所以来了之后都很刻苦。不刻苦 不行,否则跟不上,上午、下午都有课,有时候晚上也要上课,压得很厉害。 学历教育你也知道,上午有课下午就没课了。当然,国内还是有学历壁垒, 有学历的和没有学历的,竞争的时候还是有学历的占上风。有人认为技能 培训出来的'熟练工',职业生命周期短,容易被淘汰,不过他们的动手能 力强,而且可以及早进入公司积累经验,这也是一种优势吧。"

#### ·游戏教育的对象是谁?

一位负责招生的老师在谈到为何本校的游戏设计专业中,三校生的 录取数量比高中生多时说 "在原来学校读书的时候,高中生对文化课抓 得紧一些、三校生相对来说比较松,爱玩,玩电脑、玩游戏的人比较多,所 以我们学校的游戏设计专业,招收的工校生是高中生的一倍。

一位学生告诉记者,班上有很多同学学习并不努力:"一些人就是因 为喜欢玩游戏才来读这个专业,来了之后也就是玩游戏,这不在少数。有

的人是为了逃离父母身边,还有一些外地的同学,主要是想在上海找工 作,因为学校是推荐就业的,毕业后可以在上海找个工作,安下脚。

这正是上海育碧美工动画部经理卢志刚所担心的,他认为,当前的游 戏教育培训市场,最大的隐患在于对录取学生的控制不够严格,往往忽视 学生的基本素质,而一味地追求经济利益,这是一种不负责任的做法。

这一问题在名牌大学中较少出现,上海交大软件学院数字娱乐系副 系主任杨旭波博士在谈到游戏相关专业的招生情况时表示,他们在招生 过程中遇到的最大困难是门槛过高。"这个专业是跟软件学院一起招的, 软件学院又是和交大的其它工程硕士一起招的。10月份报名,这边统一 考试,根据成绩录用。上海交大的录取门槛比较高,如外语考试、数学考试 等,会把很多人拒之门外。"

上海交大的数字媒体艺术与技术软件工程硕士第一期共招收了30 名学生,报名50多人。与之相比,一些大专院校以及培训班的招生情况要 火爆得多。上海工艺美术职业学院开设游戏设计专业已有两年时间,据招 生就业指导办公室的刘德华主任介绍,游戏设计专业很热门,报的人很 名。"第一年招生情况相当好,原计划招3个班,后来招了4个班,每班30 人。因为第一年的录取分数较高,今年的报名情况不如去年火爆,但也很 顺利,原计划招5个班,最后扩到6个班。这个专业是计划内招生,今年的 录取成绩在300分以上,与其它专业相比算是比较高的。

L海托普信息技术学院今年刚刚开设游戏动画、影视动画和游戏程 序的大专学历教育,副院长詹新梅介绍说,游戏专业在今年学院开设的所 有专业中是最受欢迎的,招生过程非常顺利,没有遇到任何困难。学生参 加正式高考,根据成绩按照从高到低的顺序录取。在这三个游戏专业中, 艺术类的两个专业招生人数各为90人,游戏程序在300人左右。

詹新梅副院长还提到一个有趣的现象 与其它专业不同,游戏专业大 多是孩子逼着家长让自己学,而不是家长逼着孩子来学。她说,绝大多数 培训,都是家长看到孩子无事可做,为孩子的就业着想,逼着孩子去学一 门职业技能:游戏培训班却正好相反,往往是孩子带着家长来报名。

除学历教育外,上海托普信息技术学院也是国内最早从事游戏培训的 学校,2002年即举办了第一期游戏培训班。据数字艺术中心齐向中主任介 绍,培训班的招生情况一年比一年好,平均每期招生人数在 150 至 200 人 之间。招生时尽管对学历没有明确要求,但高中文化程度是必需的。

一些设置了入学考试的培训班的招生情况却并不理想,中韩游戏教 育基地本期培训的游戏策划、游戏美术和游戏程序三个班,每个班的学生 数仅为 12 人左右。据习老师介绍,这一方面是因为对新开设的培训项目, 学生多呈观望态度,想先看看第一期学生的就业率如何;另一方面也是因 为培训班对招生设有门槛,招生时会对报名者进行考试,合格者方能录 取。刁老师说"参加培训的学生对游戏应有一定的了解,而且要有一定 的文化基础。尤其是美术班,课程比较难,没有绘画功底的最好不要来、否 则没有办法跟上进度。"

教育与市场之间的矛盾在游戏教育领域表现得尤为突出,这一方面 是由游戏教育的断层造成的,另一方面也反映了人们对游戏开发的错误 认识,以为做游戏仅凭兴趣即可,而不需要有任何基础。一位家长在报名 时对老师说,孩子只懂玩游戏,一天到晚对着电脑玩游戏,所以干脆带他 来学做游戏。

尽管有较高的入学门槛,上海交 大的这一专业依然存在学生水平参 差不齐的现象。林迅博士对此有些无 奈:"我们最初的设想是把技术人才 与艺术人才相结合,现在看来,学生 的水平高低不一成了瓶颈。他们有的 在相关领域工作过,可以跟得上,有 的没什么基础,就听不太懂。原来我 们是开大课,现在主要通过做模拟课 题,因人施教,胃口好的就多吃一点, 胃口不好的就少吃一点。"

上海交大录取的30名学生均为 在职生,其中三分之一从事技术工



司多條於以此基實條佐茲藉中

作,三分之一从事艺术工作,另三分之一来自其它行业。杨旭波博士介绍说,这些学生是数字艺术的 热衷者,他们已经走上工作岗位,对未来的考虑会比较现实。有的学生担心自己所在的行业不景气, 为跳槽做准备;有的学生本身就在相关岗位上工作,想深造一下,提高自身的竞争力。

据习老师介绍,中韩游戏教育基地的三个班中,程序班和策划班的学生大多为本科学历,美术 班基础稍差,绝大多数为业余绘画爱好者。刁老师解释说"从游戏公司的用人需求来看也是这样。 程序的学历肯定是越高越好,策划因为综合素质很重要,需要理解程序和美术的事情,所以也是学 历高一些好。美工方面还是大专生、中专生比较多。"

#### ·游戏教育还是动画教育?

一位游戏课程的设计者对记者坦言:"我个人觉得那个很假,说实话那个学出来,我也不觉得 他们能做游戏。"

由于游戏教育的课程提供方寥寥无几,课程研发力量一片空白,教育培训机构不知道应该为企 业培养怎样的人才,甚至有些企业自己都不清楚自己需要什么样的人才。这令游戏教育陷入了一个 死循环,一些教育培训机构成为"挂羊头卖狗肉"的场所,尽管他们的初衷可能并非如此。

在调查中记者发现,在游戏相关的各种教育培训中,以动画、美术等艺术类方向的居多,而国产 游戏最为薄弱的游戏程序和游戏策划等技术方向的教育培训则相对较少。上海交大软件学院的林



动画。"

迅博士认为,这是前几年国内兴起的一批动画培训项目在借 机转型:"动画产业的商业运作很不成熟,产业链不完整,企业 没有效益。做动画听起来轰轰烈烈,但盲目性很大,很难维持, 作动画的大多还是小作坊。游戏产业的市场大,成功的企业也 多,就业机会相对也会比动画产业好。前几年很多院校都开了 动画专业,现在都在往游戏这个方向转。"

市场对游戏动画人才也确实有着更大的需求。目前国内 一些游戏原创项目的美术动画部分均为外包,而境外游戏代 工的项目, 也多以美术动画为主, 加之国内游戏开发在 3D 方 面的严重滞后,为动画人才尤其是三维动画人才创造了新的 就业机会。

游戏动画与影视等其它领域的动画之间有明显差别。-上海托普信息技术学院数字艺术中心齐向中主任 些动画培训机构在转型过程中却未给予这些差别以足够的重 视。据记者了解,部分艺术院校只是在原先动画培训的课程基础上点缀了"游戏概论"等两、三门相 关的专业课,即成为一个"全新"的游戏方向。甚至有一位主管教学的负责人断言"游戏本身就是

上海托普数字艺术中心的齐向中主任指出:"影视动画和游戏动画之间的主干课程很相似,但 它们有各自的特点,例如对模型精度的要求不一样。游戏中要求低精建模,用很少的简体现角色的 特征,因此对于贴图和动作的要求就会比较高,相反,影视动画对精度的要求很高。两者在创作思路 和创作技巧方面也有差异。除了主干课程外,还有一些相关的专业课程,比如游戏动画要学游戏引 擎,影视动画要学视听语言和表演艺术,没有这方面的素养,将来在创作时就会有问题。"

上海交大软件学院的肖双九博士则从技术角度提出了自己的看法。她认为两者的主要差别在 于,游戏动画需要实时处理,影视动画可以后期处理。两者在精度方面虽然有不同的要求,但没有本 质上的区别,其核心技术还是图形学。随着硬件技术的日新月异,电影动画与游戏动画之间的界限 会逐渐消失。

即便从"泛动画"的角度看,游戏教育中也存在着不小的误区,最显著的一点便是对基本绘画 功底的忽略。在接受采访的学生中,很多人并非艺术出身,他们相信勤能补料,认为熟练掌握动画应 用软件,可以弥补绘画功底不足的缺憾。曾从事 CG 制作的习老师对此并不认同,他指出 "很多人 可能以为我学的是三维,对绘画功底就不必有什么要求,其实不是这样。三维动画对于绘画功底同 样有很高的要求,除非你很有天赋, 画得不好, 但做出来的模型很好, 这样的人很少。游戏公司对这 样的培训也不太认可的,它们的态度是,你不会技术没关系,过来学一个月,肯定能掌握、但你不会 画画不行,不会画画,你建的模型,比例、色彩这些就没法做好。"

上海育碧美工动画部经理卢志刚也认为,游戏美术并不仅仅是对应用软件的熟练操作,造型、 空间、比例方面的感觉也很重要,而且还要具备绘制材质、贴图的能力。这些对于艺术功底都有一定 的要求。当然,这并非绝对,卢志刚表示,一些很有天赋的学生,虽然没有接受过艺术方面的系统教 育,但有着良好的造型能力和审美能力,依然会有很好的发展空间,而一些有艺术功底的员工,缺乏 主观能动性,不愿从事技术性的工作,即便绘画功底再好,也很难有所作为。他介绍说,育碧在招聘 美术设计师时,侧重于考核其基本的美术功底:招聘动画设计师时,更看重动画制作方面的造诣,例 如对 Key-Pose 和重力设置等元素的理解。

肖双九博士则进一步认为,艺术方向的游戏人才也应该了解相关的软件技术。她指出,游戏制 作需要策划、美术、程序三部分的协同,现在这三部分相互分得很开,在理解和沟通上会存在一定的



家用电脑与游戏 2004 年第 10 期 编辑 / 大狗(dagou@playgamer.com) 美术 / 子胥 97 m配



问题。因此,艺术类人才对技术要有一定的了解,技术类人才也要对艺术 有了解。"好莱坞的很多电影特技制作人都是这样的复合型人才。在了解 底层技术后,你就可以做更深层次的研发,例如应用软件达不到自己想要 的效果,我就可以自己动手做一个插件,实现这样的效果。"她解释说。

#### ·教师、教材从何而来?

一位游戏培训者抱怨道:"这么多人搞培训。我觉得有几方面的问 题·首先是教学内容,你要清楚自己应该教哪些东西,怎么去教,其次是老 师,代课的老师是做什么工作的。上海最多只能支持两三家游戏学校,这 么多人要搞,我不知道他们的老师怎么来,教学内容又从哪儿来。"

无论软件学院还是短期培训班的游戏课程,在选择教师与教材时都 面临着捉襟见肘的困境。游戏研发的各项技能分散于美术、文学、逻辑、心 理学、计算机信息技术等各个科系,难以整合,现有院系的老师又对游戏 缺乏了解,无力执教。

上海工艺美术职业学院的赵艳超老师认为瓶颈主要在于专业课老 师: "基础课没有问题,专业课老师只能用'集零'的方式,这里拉一点、 那里拉一点。一些游戏公司的人不愿代课,并不是他们不喜欢当老师,而 是因为他们本身在游戏公司的工作压力就比较大,没有时间来教书。而且 这些热门行业里的从业人员薪水也很高,想把他们请过来不容易。

即便是拥有强大师资力量的上海交大,在专业课老师的挑选上也左 右为难。杨旭波博士介绍说:"我们主要从两个方面请老师,一是基础的 技术课程和艺术课程,如图形学原理、设计构成、动画原理等,除我们自身 的教师外, 交大其它院系的老师也会代一部分课程: 二是游戏相关的专业 课程,如游戏策划和游戏编程,一般是聘请游戏公司的人员进行授课,这 一块的选择面比较窄。"

由于专业人才匮乏,同时出于降低成本的考虑,几乎所有游戏教育培 训机构在游戏专业课程上使用的都是兼职老师,聘请游戏公司的人员任 教。对于这一点,业内人士有不同看法,有人认为大量起用兼职老师会使 教学质量无法得到保证,老师上课的时候来,下课的时候走,很难与学生 建立起充分有效的交流;也有人认为游戏制作是一门实践性很强的课程。 外鼬老师所教的东西更切合实际,而且游戏作为一种大众娱乐,在研发的 题材、手段以及技术的进步上变化很快,专职老师如果一段时间不参与开 发,就会跟不上市场的需求。聘请游戏公司的人员作老师还有一个好处 与就业挂钩。在代课过程中、外聘老师对于每一位学生的特点会有比较清 楚的了解,合适者即可招入公司。

在外聘教师方面,公立大学有其难处,例如录用门槛较高,对学历有 一定要求,而相关学历的教师可能对游戏知之不多。民办教育机构则相对 灵活,只要对方在某项技能上有突出的才华和经验,均可聘用,并且民办 学校为外聘老师开出的薪水也较高。

尽管如此,合格的游戏专业课程的外聘教师依然难以寻觅。这是由于 国内游戏开发经验丰富的人才本就稀缺,短短几年的积淀时间,其从业经 验远未上升到系统理论的层面,而其中具备教学能力的人才就更少。 刁老 师介绍说:"这些专业课教师大多教学经验不足,不知道怎么上课,上课 的时候缺乏条理,学生往往会不知所云。"

教材方面存在着同样的问题,由于缺乏权威的游戏课程专业书籍,各 院校在教材方面均以任课老师依据自己的教学体系编写的课件讲义为 主,辅以市面上的相关书籍,作为学生的参考教材。

国内也有少数院校与国外相关教育机构合作,由外方提供部分教材 和教师,但其效果有待观察。中韩游戏教育基地最初由合作方之一韩国艺 术中心游戏学校(Art Center Game School)提供教学内容、教学方案和 教师, 但在开课一段时间后, 却出现了许多问题, 例如韩方的教学大纲和 教材不适合中国的市场状况,韩国老师与学生之间在专业方面难以沟通。

上海托普数字艺术中心有两位来自加拿大高科技互动艺术学院 [CIA]的外数。一位负责 Maya 特效以及后期合成部分的数学,另一位负 责角色设计的教学,均为主干课程。据学生反映,由于交流上存在障碍,这 两名外教的象征意义大于实际意义。与国内教师相比,他们最大的优势在 于可以带来国外的优秀作品和思路,开阔学生的视界。

#### ·从男耕女织到写诗作赋

游戏网站 The Adrenaline Vault 的编辑鲍勃·曼代尔(Bob Mandel) 曾对美国华盛顿大学的游戏开发专业作过介绍,他认为游戏教育的积极 因素主要在于:"首先,它有利于帮助游戏打入主流社会;其次,更多的人 可以通过正规的教育渠道把自己的业余爱好变成一项有固定收入的职 业:第三,喜爱编写游戏的人可以少走弯路,用不着再去自学各种技能,第 四,上大学会变得更加有趣:第五,游戏公司可以通过与大学之间的合作 关系增强自己的实力。"负面因素在于:"其一,如果授课者本身就不具备 合格的资质或是所教的内容过于陈旧的话,很可能会培养出一批不合格 的学生:其二,模块化的教程或多或少会令游戏的设计变得公式化、单一 化,从而扼杀在以往的开放环境中诞生的种种神奇的灵感,最后,这一新 生事物很可能会引发那些对游戏抱有偏见的学究们的恶意嘲讽。"

目前国内的游戏教育存在种种问题,但它并非毫无前途。曾在韩国电 信负责数字内容产业项目拓展的蒲定东认为,抛却市场导向因素,游戏教 育在未来会有广阔的成长空间。他对记者说:"文化是一个外来词,与科 学、民主、时间、空间一样,是从日本借用来的词汇。文化 'Culture' 的拉丁 字根是 'Cult', '耕作'的意思,含义是 '人从环境中获取生存的手段', 好比我们通过耕作得以安身立命。在唐朝,写诗作赋也能安身立命,所以 男耕女织的生活方式可以变为悬梁刺股红袖添香。这种从环境中获取生 存的手段,就是文化。假设有一种联赛机制,能让玩家得以安身立命,我们 的游戏教育就有普遍存在的理由。"

尽管国内的游戏研发人员仍然不得不面对许多不公的待遇,但与数 年前的无法"安身立命"相比,境况已经得到了一定的改善。现在我们所 需要做的,是在游戏企业与教育机构之间,逐步建立起一套有序的"联赛 机制"。唯有如此,我们的游戏教育事业才有进一步发展的可能。

### 挥着翅膀的女孩

在走访某院校的时候,我们遇到了三位女孩——颜欣、罗小玲和杨 岗,她们参加的是游戏动画专业的培训。还有两个月,这三位女孩就将毕 业, 直面残酷的就业大战。在交谈过程中, 她们所表现出的乐观、执著和意 气风发,给我们留下了深刻的印象。

★记者 报这个专业的时候家长有没有反对?





杨岚·家里人都蛮支持的。

罗小玲: 我爸就是带我玩游戏的,他游戏玩得比我好,比我强 多了,他不支持谁支持?

顾欣 我家人不太支持。一开始他们一点都不了解这个行业, 很奇怪, 你怎么会去学这个专业? 因为和我以前学的一点都不搭 边。他们希望我能去做银行职员之类的工作,比较稳定。他们看不 准游戏这个行业未来是不是会有比较好的前景,看不准他们就会 比较担心。

杨岚. 我以前是学会计的。会计好像挺热门的,其实社会对高 级会计的需求大,但小会计、小出纳太多了,只能慢慢熬,我觉得自 己的性格可能不太适合熬的状态。(笑)

罗小玲 我以前是画漫画的, 当初我报这个专业就是因为对绘 画比较喜欢。漫画这个圈子听起来挺好的,其实很乱,完全是自由职业。饿一顿饱一顿,会死人的。(笑)

★记者·你们学的是动画,但以前的学习和工作和动画都没有关系,是否会感觉吃力?

罗小玲:我有一点基础,以前画过漫画。这个得看个人了,如果你真想学的话,时间根本就不够 用。如果你是来玩的话,根本不用上课。

杨岚 用功的人也很多,有学生过着非人的生活,除了上课和睡觉,其它时间基本上都在电脑前 面做东西。我现在发现接触得越多就越觉得自己不行,越深入就觉得要学习的东西越多。

罗小玲:是啊,只能拼命。没有手绘基础,只能做技术工,如果技术再不过关的话,出去怎么活? 所以拼命练 Maya 和 Max。

顾欣·像我们这样没有基础,不拼是不行的。就业压力压得我们很厉害。

杨岚:我们抱的想法就是拼这几个月,出去之后尽自己最大的努力去找工作。我当时会计毕业 的时候,真的是找不到工作,那时候会计好像到处在招人,但真正要的却很少,因为你没有经验。一 开始他们让我做接待,我的第一个想法就是:这几年的会计白学了。

★记者 有没有想过去游戏公司做?对于未来的就业是怎么考虑的?

罗小玲,只要自己实力强,怎么样都会找到工作的。是否去游戏公司,我也不太清楚。

杨岚 我自己也不确定,现在只是想提高自己的水平。

顾欣·我觉得这应该是我最大的目标,当初我就是奔着这个目标来的。

罗小玲: 我很现实的,找个工作挣钱,不管什么行业。我想多学点东西, 拓宽自己的就业道路,并 不一定要进游戏圈。我一个人的力量根本做不了什么,我们去游戏公司做的话,就是一个高级民工, 还能干什么?在一条流水线上做一个建模,或是做一个材质。我没什么远大理想的,我来学的目的就 是多留条路给自己。

顾欣 (笑)她也代表了一部分人的想法。

杨岚·我的想法和她(顾欣)一样,不然我就不会放弃会计。毕竟在会计上面花费了这么多时 间,而且当时在立信会计,感觉挺有名的,但最后还是放弃了。我还是想做自己喜欢做的事情。以后 的苦肯定会有的,但至少精神上不能苦。

★记者 你们觉得游戏培训的前景怎么样?

杨岚·肯定会越来越多,因为每个学校都想开这个专业,这个专业吃香,觉得能赚钱。

顾欣:但也有可能会越办越滥。想从事这方面的人肯定很多,能坚持下来的人又很少。

★记者·有没有担心过,如果今后进入游戏圈的话,会发现游戏圈和漫画圈一样到?

顾欣 可能是因为它太小了吧,所以需要每个人付出努力。只要大家有向上的心态,这种人越来 越多地进去,我觉得这个行业肯定会有前途。

杨岚:可能我们也是铺路石吧。(笑)

顾欣 我们有这种思想准备,作好准备牺牲。

### 后记

杨岚和顾欣是本文的第一读者,相信她俩的读后感会给那些与她们有着同样梦想的人带去一 丝慰藉和激励。

杨岚 看了之后很郁闷、特别对于我们正在培训的人来说。不过这是事实我们也知道。

顾欣: 写得很具体, 也很实际, 的确现在的情况就是这样的。这篇文章配上我们的访谈, 恐怕想 学这门课的人都要逃光了,呵呵。

记者、可能写得太悲观了。

顾欣·没有,就是这样的。

杨岚,因为这的确是我们的兴趣,所以才会这样。以后的路怎样并不知道,但是总是要走下去 的,因为没有什么路是很平坦的。

顾欣 所以呢 · 做好充分的思想准备,这也是我想对新生说的。■(文/本刊记者:大狗)



WWW.YXWZ.COM CCR



C net Store

# 我的信条是"创新" 铃木裕《家游》独家专访

在美国知名游戏网站 GameSpy 评选的 "游戏史上 30 位最有影响 力的人"中,46岁的日本游戏制作人铃木裕(Yu Suzuki)排名第十,其入 选理由有三:1、《莎木》(Shenmue)系列的缔造者:2、创作了众多优秀 的街机游戏、3、纯熟的叙事技法。

9月7日,在上海天之图网络科技有限公司的会议室里,这位游戏史 上的传奇人物接受了〈家用电脑与游戏〉记者的独家专访。

#### 他并未得到应有的荣誉

GameSpy 对铃木裕的评价是。"可惜世嘉的这位明星并未得到他应有 的荣誉。同小岛秀夫的《合金装备 2》相比,《莎木 2》并没有引起广泛的瞩 目。但与小岛秀夫一样,铃木裕把游戏的互动叙事技法提升到了一个新的 境界。所不同的是,铃木裕的故事情节更紧凑,玩家在游戏中更多的是作为 积极的参与者而非旁观者。我们可以设想一下,假如铃木裕的名字是同索 尼而不是世嘉联系在一起的话,他的名声是不是会比现在更响亮?"

1983年,25岁的铃木裕以程序员和制作人的身份加入世嘉公司。两 年后,他开发出了第一款摩托车模拟街机游戏《Hang-On》,这也是首款 驾驶类筐体游戏,玩家可以骑在仿制的摩托车身上进行操控。

随后几年内,铃木裕创作了大量经典的街机作品,如《太空哈利》 (Space Harrier)、(疯狂赛车)(Out Run)和(冲破火网)(After Burner)等。他还是 Model 1 基板最早的游戏开发者之一。《VR 赛车》(Virtua Racing)是他朝向未知的 3D 世界迈出的第一步,这款 F1 方程式赛 车模拟游戏完全以 3D 渲染,玩家可以由四个不同的视角体验游戏。

1995年, 铃木裕为 Model 1 基板推出了划时代的 3D 格斗游戏-(VR 战士)(Virtua Fighter),该游戏被收入史密森学会(Smithsonian Institution )的"信息技术创新永久研究收藏"中,影响力之大可见一斑。 史密森学会是唯一一家由美国政府资助的半官方性质的博物馆机构。

2000年,历时五年制作的(莎木)问世,这是铃木裕开发的第一款家 用主机游戏。铃木裕称之为 "Full Reactive Eyes Entertainment" (全息 互动式娱乐)类游戏,缩写为 "F.R.E.E."。完成 "莎木" 三部曲,一直是铃 木裕的最大心愿。

尽管有消息说(莎木3)的故事早在去年就已完成,但这一项目最终 还是不了了之,铃木裕转而开始了(莎木 Online)的研发。(莎木 Online)的启动是迫不得已的吗?这款仅有少量设计图放出的网络游戏究竟 有着怎样的特质? 让我们与铃木裕大师一起,揭开这款神秘之作的面纱。

#### 是我决定要做《莎木 Online》

《家》: 何时决定研发 《莎木 Online》? 哪些因素促成了 《莎木 Online》的立项?

铃木裕 是我决定要做(莎木 Online)这个项目的。起初是对 MMO 很 好奇,因为之前的游戏都是贩售光盘的模式,而网络游戏则是通过网络收取 费用的新市场,对于这种新的商业模式我很感兴趣。另一方面,我对中国文 化和中国的市场也很有兴趣。这两方面的"兴趣",当时还没有碰撞在一起。

之后听说韩国的(天堂)这个游戏非常火爆,网络游戏的开发技术也 是韩国最先进,但在日本,接触不到这方面的信息。一段时间后,韩国游戏 进军中国,网络游戏在中国也流行起来。我的朋友去了趟韩国,回来后告 诉我说应该去韩国看看,于是我就去韩国视察了一些主要的游戏公司。韩 国的游戏公司对我建议说。"战争"(War)题材的游戏比较受玩家的欢 迎。我想,啊,(莎木)不是正好很适合这样的题材吗?(莎木 Online)的地 图现在已经相当大了,而且有 1300 多个角色。我觉得如果做 MMO 的

话,世界上没有比(莎木)更适合 的题材了。

韩国公司在网络游戏的技术 方面做得比较好,而中国的市场非 常大。(VR战士)和(莎木)是我 制作的两个主要系列,在中国考察 的时候,我发现很多人都和我提到



铃木裕大师

(莎木)。比起(VR战士)来,讨论(莎木)的人要多得多。有这么多人谈论 (莎木),我感觉这部作品在韩国和中国还是有相当的号召力。所以最后决 定把(莎木)做成网络游戏,推向韩国和中国市场。

《家》: 您想到要做《莎木 Online》是在哪一年?

钤木裕·记不太清楚了,大概有两年了吧。从开始对 MMO 感兴趣,到 决定作(莎木 Online),其间也有一些其它的想法。

《家》: 韩国有公司开发了《事皇 Online》,您有没有考虑过把《VR 战士》的题材做成网络游戏?

铃木裕:(大笑)暂时无可奉告。韩国和中国玩家总是对我提《莎 木》,所以才会有《莎木 Online》这个项目。

#### 作销售和市场的人总会夸大其词

《家》:您在《莎木 Online》的制作过程中担任怎样的角色? 具体负责 哪些工作?

铃木裕·相当于导演。(莎木 Online)是由韩国的 JC Entertainment (以下简称 JCE) 公司与我们的 Digitalrex 工作室合作开发的, Digitalrex 主要负责技术上的指导和企划上的分析。具体点说,包括材质的贴法、光 的效果如何打下去、人物的动作画面等等。另外,世嘉以前做过的一些程 序和其它资料也会给 JCE 共享。

在这个项目上, 我和我的团队会有相当大的投入。本来说好我是导 演,主要从整体上监督,但实际上已经远远不是这个程度了,我已经完全 投入到这个项目中去了。(笑)

《家》:目前参与《莎木 Online》制作的日方人员和韩方人员各有多少人? 铃木裕·我们这边有 20 多人, JCE 那边有 30 多人。他们还在不断增 加人手,可能会增加到50多人。

《家》: 为何选择 ICE 作为《莎木 Online》的合作开发伙伴?

铃木裕: JCE 的金社长是一位女士,对公司员工的要求很严,公司内 部对员工的教育也很严格。在韩国,女社长的作风一般都比较踏实、细心.



(莎木 Online) 角色设定





严谨。而且金社长是技术出身,以前是作开发的,我也是作开发出身的,所 以在一些问题上很好交流。这样的话,站在个人的角度上,我很容易对事 情做出判断,对开发中的问题可以直接、深入地交流。坦率和真诚的沟通, 会让我感到很安全。如果是作销售和市场出身的人,总是会夸大其词。

#### 这么多芭月凉不好

《家》:玩家可以在《莎木 Online》中扮演原作中屬角色吗?

铃木裕:玩家不能扮演原作中的角色,原作角色会。NPC的形式出现。肯 定有很多人想做凉,但游戏中出现这么多芭月凉的话,就不太好了。(大笑)

在〈莎木 Online〉里,玩家可以扮演三类角色·梅斗家,类似于〈街 霸》(Street Fighter)中的角色,使用现代的格斗技能,加拳击、西洋剑 等;武斗家,使用传统的中国功夫,如八极拳、少林拳、三、截棍等,神秘力 量,使用中国传统的魔法技能。三类职业的装备各不相同。第一职业的装 备也有丰富的变化,例如武斗家不一定都得穿着战斗用装重,也可以穿上 两装和牛仔裤。

角色的最终数量还没有确定、玩家可以在游戏中为角色选择发型、服 装。面容也可以选择,不过数量并不多。

《家》:角色是怎样升编的?

铃木裕 升级的途径主要有两种,一是和普通的 MMO 类似,就是打 敌人,增长经验值,升级后角色引力量和速度会增加,另一种是技能,你可 以学习卷轴,通过各种递径加以修炼。

一般 MMO 里的元素,在〈莎木 Online〉中都会有所体现,而〈莎木 Online ) 区别于其它 MMO 的最主要之处在于 "格斗"(Fighting)。游戏 中的格斗不会像(VR战士)那么难,即便你对操控不是特點熟悉,只要逐 渐积累经验,战斗水平也会提高。当然,如果你操控得好的证。升级的速度 就会比较快。

《家》:《莎木》系列中是没有或器和魔法的,这些玩景出现在《莎木 Online》里,是否会让玩家感到变元?

铃木裕:传统《莎木》中的确没有这些元素,但在 MMO 中不可能不加 入。从 MMO 玩家的角度来想,肯定希望有这些内容。我们会配合(莎木) 的世界观加入,而且游戏里不会出现血腥的场面,角色也没有死亡的概念。

《家》: 那游戏将如何处理角色的死亡? 死亡后是否会有惩罚?

铃木裕·当 HP 为零后,角色会返回出生地,重新开始。各职业都会有自己 不同的出生地,例如武斗家的出生地是在道场,所有武斗家都会从这里出生。 对于角色死亡的惩罚,现在还在讨论中,没有确定的方案。

#### 有怪物就不是《莎木》

《家》:《莎木》系列的最大特点在于故事情节和自由度,这在网络游戏中 将如何体现? "QTE" (Quick Time Evens)系统是否会用在《莎木 Orline》中? 铃木裕·我的确有把 "QTE" 加入《莎木 Online》的想法,但目前还没 有定论。

故事情节是我们非常重视的方向,主要以 Quest(任务)的形试表 现。Quest 一般是通过与 NPC 交谈获得,在执行 Quest 的过程中会有各 种 "AutoScene" 出现,贯穿于整个游戏当中。(注: "AutoScene" 相当于 网络游戏中的过场动画,以电影镜头的运用表现游戏情节的发展。)

Quest 是 Event (事件)的一种,它是围绕故事情节制作的,玩家会 沿着一条故事线走下去。其它还有一些比较简单的 Event, 比如游戏中会 有一些街机厅(GameCenter),你可以走进去玩一些迷你游戏。

《家》; 游戏中的 PK 是怎样的设置?

铃木裕: PK 属于 MMO 的一般元素。对于 MMO 的一般元素、JCE 比较熟悉,也考虑得比较多,所以这一块主要由他们负责制作。我的任务 是把市面上的 MMO 所没有的新要素加进去,并调整游戏的平衡性。

《家》: 您为《莎木 Online》加入了哪些新要素?

铃木裕: 量大的特点就是实时的格斗,以及个人的修炼。(为木 Online) 是一部写实的作品,因此不会有奇幻怪物出现,否则就不是〈莎木〉了。

现在的很多网络游戏,用户要升级的话,就得对着一些怪物拼命地 砍、砍、砍(作出不停用力砍的姿势),要升一级的话,你可能得重复砍上

一百刀,我觉得这样太没意思,很枯燥。我们在为角色设计升级系统的时 候,会加入一些新颖的设计,比如让你去深山老林里去寻找一位大师,让 他教你功夫,或是从敌人或师傅手中取得卷轴,从中修习新的技能。又比 如,你拿到三个不同的卷轴的话,可以把它们组合起来,学会一样新功夫; 但你可能缺少其中的某个卷轴,而别人恰好有,你就可以和他交换。

游戏里获取金钱的方法也是多种多样。一般的 MMO 要积累金钱可 能很容易,就是打怪,从怪物尸体上会掉钱下来。《莎木 Online》不同,涂 径会非常多,可能会有十种以上的获取金钱的方法。例如你可以去打工: 可以去赌博,玩 Casino 可以去竞技场,相互比试武艺,然后押胜负,可以 去当铺,因为游戏里打敌人不会掉落金钱,但你会得到一些物品,比如勋 章,你可以把它用于交换或是当掉,以换取金钱;你还可以摆地摊。这些途 径每一种又有不同的分支,例如打工,可以有不同的场所打工。

游戏中的 Event 在数量和质量上也会比其它 MMO 高很多。(莎木)单 机版里的 Event 已经有很多了,在这基础上还会大量增加。单机版的 Event 在网络版中也会出现,老的加上新的,容量肯定比一般的 MMO 大得多。

这样说起来, (莎木 Online) 还是有很多其它 MMO 所没有的新要素。(笑)

#### "Make" 不是埋头苦做

《家》: 您觉得年龄的增长对策划是否会有影响?

铃木裕 我觉得没什么关系。年龄的增长对于记忆力可能有影响,至 于思考的能力,同年龄之间没有联系。如果是作记忆力工作的人,随着年 於的增长,可能会越来越差。作为策划,重要的是要吸收大量信息,并懂得 分析的方法,这和年龄是没有关系的。我经常去韩国和中国,与年轻人接 触,同他们交流,因此在这方面不存在障碍。

《家》: 您对中国网络游戏玩家有怎样的了解?

铃木裕,不是很了解,无可奉告。

《家》:请谈谈您在游戏制作方面的信条。

铃木裕:(在纸上画) "Make"。我所说的 "Make" 不是埋头苦做的 意思,而是通过外力的倾注,使对象产生变化。比如有一个事物 A,如果加 上我的力量,最后变成了全新的事物 B,我会很高兴,这才是 "Make"。如 果在我的影响下,A事物最后还是A事物,那就很糟糕,我不会去模仿。

《家》:能谈谈您最喜欢玩的世嘉以外的游戏吗? 铃木裕·(作奋力打击状)打地鼠。

#### 一只關标玩转格斗

结束对铃木裕的采访后,记者与〈莎木 Online〉企划总监冈林芳弘作 了简短的交谈。冈林芳弘曾历任〈莎木〉企划、〈莎木 2〉企划总监,并参 与过(VR战警3)(Virtua Cop 3)的制作。他认为,(莎木)的单机系列本 身就是一个庞大、变动着的世界,很适合做成网络游戏。

在交谈过程中, 网林芳弘提到了两点有趣的内容·一是(莎木 Online) 中的格斗只要一只鼠标就可以完成,但还是会很有格斗的感觉,具体细节 他表示暂时不能透露;二是日韩游戏制作力量的结合会形成优势互补,他 解释道:"韩国在网络游戏开发方面有经验,日本在开发单机游戏的过程 中培养起了良好的习惯和能力。韩国游戏往往一边做一边改,这方面没有 很好的习惯,两者的结合会产生更好的作品。"■(文/本刊记者:大狗)







特木裕与天之图总裁王佶



# 《大话西游 Online II》 两周年庆典纪实

# 1 अंक कर



2004年8月15日,在广州新体育馆 大众馆, 网易公司为旗下大型国产网络游 素 域 ↑ 戏《大话西游 Online II》过了一个极尽着

> 庆典活动从上午十点半进行到下午 六点,出席的嘉宾有网易首席运营官董瑞 豹先生、网易互动市场总监李日强先生、 黄华先生以及〈大话西游川〉产品经理魏 剑鸿先生。开幕式由董瑞豹先生主持,进 行了隆重的授旗仪式。在两位(大话西游 11) 玩家代言人 MM 的协助下, 董瑞豹先

生将为《大话西游川》贺喜的帅旗传递给了来自全国 22 个省的玩家代 表。董瑞豹先生对来到现场的服务器声望值最高帮派的帮主和在周年庆 线上寻宝活动中获得"周年庆典邀请券"的部分幸运玩家表示了热烈的 欢迎,同时他还宣布 截至活动当日、(大话西游 Online II)的注册人数已 经突破 4000 万,同时在线人数突破 27 万。这款上市两年的游戏在最近 的一个月内,创造了连续三次突破同时在线人数最高记录的奇迹。

董瑞豹先生致毕开幕词后、《大话西游Ⅱ》两周年庆典活动正式开始。 团体武术表演"刀枪剑戟齐上阵"、玩家互动游戏"猪八戒背媳妇"、川剧绝 活"变脸", 球技杂耍"与民同乐"以及被收入(吉尼斯世界大全)的一指禅 神功纷纷登台亮相。中央电视台特邀喜剧演员赵世林老师也亲临现场,赵











在上午的活动中,最引人注目的当数(大话西游 Online II)的明星代 言人周星驰亲临现场,为自己代言的网络游戏两周岁生日的庆典打气助 威。星爷的出现给了全场观众一个惊喜,将会场气氛推向高潮。在随后的 采访中,星爷表示,目前他刚刚拍摄完成一部最新的电影作品(功夫),稍 后即将跟大家见面。平时空闲的时候,他很喜欢玩〈大话西游 Online II〉, 并且对游戏的最新资料片(鬼斧神工)也有关注。

下午的活动以游园形式为主,2300平方米的活动现场分为主舞台、 比赛区、展览区、场景游戏区和休闲区等五大区域,现场布置颇贵心思,惟 妙惟肖地模拟了《大话西游 Online II》里的场景,把那个神秘而虚幻的世 界在现实中再现。与会者可以畅游虚幻世界,也可以参与到丰富多彩的趣 味夺奖游戏中去,还有激烈的现场 PK 大赛让玩家激动不已。

在产品介绍会上, 网易向(家用电脑与游戏)等媒体披露了由网易自

主研发的两款 3D 网络游戏——《大 唐》和(天下2)。其中(天下2)的开 发已历时三年,耗资数千万。一些老玩 家或许还记得, 网易所运营的最早的一 款网络游戏就是(天下)。另外,网易还 介绍了代理的一款韩国游戏《飞飞》, 该游戏最大的特点在于它的飞行系统 和 O 版风格。市场总监黄华先生介绍 说, 网易未来将以自主开发、运营为主, 代理、运营优秀产品为辅,每年以至少 1至3款的速度推出网游产品。■







看開入宣传走钢丝

· 着国内计算机宽带网络的普及,网络游戏作为一种年轻、时尚的 娱乐和消费方式正在以异常迅猛的势头席卷内地娱乐产业市场。 而各厂商之间的市场之争已经进入了战国时代。为了提高在线人 数,几乎一切可以用到的市场竞争手段都用上了,各种花样层出不穷,搞得 人是眼花缭乱目不暇接,市场宣传已经成为网络游戏竞争非常重要的一环, 厂商在这一环节上的投入几乎达到跟游戏开发的重视程度相同的高度。很 大程度上,要在如今这个网络游戏的战国时代崭露头角,单单依靠游戏本身 的质量已经显得不切实际,好酒不怕巷子深这句话听着有点阿 Q 的酸味、 也许有点悲哀,但这就是市场的规律。

因此,网络游戏的市场手段往往成为衡量游戏能否走向辉煌的一个重 要标准,在玩遍了一切常规或者非常规的宣传手段之后,精明的厂商将股光 瞄准了一个豆古不变的热点话题,那就是"美女"。

炒作美女话题作为宣传手段,这在网络游戏界已经不是新鲜事了,我们 甚至无法统计到现在究竟有多少款网络游戏曾经大大小小的开展过跟美女 有关的活动,尤其突出的是韩国网游(A3)的前期宣传,这款游戏以成人为 卖点,清凉的美女和火爆的宣传画面令许多玩家热血沸腾,砸锅卖铁升级电 脑等候心目中性感女神的到来。然而最后这款游戏真正登陆中国,却因为国 内对游戏尺度的限制而改得面目全非,美女们曼妙的身材通通包裹在摩重 的装甲之下,战斗场面中规中矩,绝对没有越过雷池半步。但是从前期官传 的效果来看,就知道美女这个字眼对网络游戏玩家这个特殊的消费群体有 着多么大的诱惑力。

而这一次褒美电子在《开天》上再度打出了美女牌、跟(A3)不同, 汉赦 游戏已经在国内经过了一段时间的测试,拥有了一定的玩家群体,但却令人 惊讶的在公测期间紧急喊停,关闭服务器一个多月,进行封闭再开发。网络 游戏产品中道崩殂的事情已经屡见不鲜,就在玩家疑惑这次关股会不会成 为永久性的时候,奥美电子却加大宣传力度,发布了一个足以击破一切谣传 的活动消息,那就是利用这段关股开发的时间,全力主打一个叫做"星梦奇 缘"的大型选美活动。活动的内容是将会通过网络投票选出十位最美丽的 (开天)女玩家,并最终产生美女代宫人。这位优胜者将会被奥美电子送到 韩国接受一系列造星式的培训,全力打造成新一代的明星。同时,这次活动 还包括一场颇有争议的人体彩绘大赛。无可否认,要美电子这次大手笔的行 动无疑是希望给《开天》玩家信心,同时在关股再开发阶段使这款游戏依然 保持着相当的玩家关注度。根据这些信息,玩家至少可以肯定、《开天》经过 重新打造后的开股日期,已经不再谣沅。

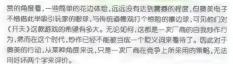
选美活动对网络游戏来讲早已不是什么新鲜事。不过这次还带有后续 的造星运动,的确有了些许新意,相信对很大一部分提着鼠标做着明星梦的 女性玩家拥有很大诱惑力。当然,对男性玩家而言,选美本身就具有很强的 诱惑力,何况还有个一直以来颇具道德争议的人体彩绘大赛。尽管从艺术观











爱美之心,人皆有之。所以借助美女效应宣传产品,从古到今都在流行, 因此说竞争激烈的网络游戏厂商热衷打美女牌,这一点倒也不至于招至非 议。但纵观大大小小的网络游戏选美活动,大多以闹剧收场,或者出个新闻, 吸引一下眼球,然后就不了了之,光说不练的情况实在太多。很多厂商所谓 的活动,其实只是出了一篇新闻了事,这种炒作不但恶劣而且非常危险、特 别是选美这样十分具有煽动性的活动。所以这次着实为墨美捍了一把汗、洗 美活动本身操作起来就根难,做好了,会真的选出大家爱慕的各方面都十分 优秀的美丽天使,带来真正美的享受;然而做得不好就是一场闹剧,要么洗 出一个外表华丽、腹内空空的花瓶来,要么干脆连闹剧都不满,出篇新闻就 当是放个响屁,扑地一声吓大家一跳,结果连臭都不臭一下就没了。更令人 担忧的是后面的人体彩绘大赛,我不知道大多数参与这类活动的人们的心 态究竟如何,但是很明显这项活动将会非常难以操作,是艺术还是恶俗,就 要看举办此次大赛的主办方有多少艺术细胞了。

因此奥美在宣传炒作《开天》这款游戏的同时,这一系列活动将会成为 - 灰惊险的走钢丝表演:如果它只是一个响屁,那么必然影响游戏在玩家心 目中的地位和号召力;如果它真的红红火火地搞起来了,那么操作它的奥美 电子将会如真正的钢丝运动员一样,潇潇洒洒地行走在摇来晃去的钢丝绳 上。与其说是一次借助活动的宣传,倒不如说是奥美亲自上阵表演一场吸引 玩家眼球的杂技,也许我们在看美女的同时,也更要看到奥美本身的功力。

虽然明知道这是一场炒作,但是我仍然希望继续关注下去,同时也希望 作为国内老牌游戏厂商的奥美,能够展示出与众不同的一面,带着寄予厚望 的《开天》漂漂亮亮地走完这段钢丝,并给玩家带来新的惊喜。■





















# 奥美电子创办 8 周年特稿

国大陆电脑游戏产业的起步时刻,消费市场 也同样面临着最初的骚动与空虚---自主 研发尚处萌芽供给不足,代理通路不够顺畅 难以满足大作需求,市场充斥着大量的二线产品。就 在纷纷攘攘的代理发行公司鱼贯登场的风潮中。一家 位于北京、上海、广州之外的武汉公司悄然推出了《庵 件争霸Ⅱ》----在当时的 1997 年, Windows 95 平台伊 然已经成为最新标准 PC 游戏平台的时候。这款两年 前基于 DOS 平台的即时策略大作的正版引进。只能 算是今资深玩家无奈摇头的"外行"行为。但很快,这 家名叫奥美电子的新兴游戏代理商,将会为这个拥有 无限潜力的游戏市场带来真正的震撼。

奥美电子(武汉)有限公司系由中华人民共和国 武汉市人民政府批准,1994年4月成立的奥美科技 (香港) 有限公司于1996年10月设立于武汉市的外 商独资高科技企业。公司主要从事各类多媒体产品的 制作、生产、销售:相关软件的开发、编制:国外最新软 件产品的销售代理及汉化服务,建设互联网专业目标 网站,开展互联网商务和信息服务。

在当时,能够拥有外商背景,就有可能与海外的 游戏开发与发行公司搭上线,将大陆这块尚未得到开 发的游戏市场作为自己的筹码去博取机会。同期除了 美国艺电(EA, 当时名为电子艺界)这样的外商在中国 直接设有办事处,将名下的游戏产品以进口审批方式 在国内推出之外,大部分玩家们翘首以待的欧美游戏 大作,都很难在国内得到及时的引进。

1996 年晚些时候,一款动作角色粉海游戏《暗黑 破坏神》面市,很快卷起一股旋风。它最大的特色,莫 过于基于 Bartle Net 免费联机服务,以及随机物品系 统,加上爽快而流畅的战斗快感。出人意料的是,就是 这么一块款雕全球的全新力作,1997年7月即正式出 现在国内游戏市场的货架上,代理发行这款游戏的公 司,正是奥美电子。

1997年8月, 奥美北京公司成立, 意味着奥美电子 开始迈向它飞速发展的新阶段。随着代理和成功销售 Blazzard 游戏产品的关系深入, 奥美电子继续成功获得 了(星际争霸)及资料片(母巢之战)的授权,这一产 品极大的稳固了奥美电子在产品销售上的业绩水平。 件随着《星际争霸》系列正日益成为 RTS 游戏中标准 的竞技平台,不论玩家曾经通过何种方式玩到过这款 游戏, 当看到这款大作正版摆在货架上时, 总是会愿意 优先购买这款价格适当、品质赞誉有加且非常流行的 游戏产品。此后的数年中,在Blizzard 平均每年都会推 出的一款票房保证游戏大作并及时获得代理引进,奥 美电子的产品销售业绩 ·直可以得到产品品质和广泛 欢迎的保证。这些重要的游戏产品包括 2000 年 9 月引 进的《暗黑破坏神Ⅱ》、2001年5月引进的《半条命:反 恐精英》、2001年7月引进的《暗黑破坏神Ⅱ毁灭之 王》、2002年7月引进的《魔兽争霸田》、2003年7月 此一方面充满的羡慕,一方面又充满了不解——为何 奥美电子可以一直获得海外合作方的青睐? 它的成功 完全是因为产品本身就大受欢迎吗?

不可否认,这些热销的佳作,的确能为代理发行商 提供足够的市场回笼资金。但怪就怪在这些多年以前 发行的产品,在奥美电子手中却可以一而再、再而三的 推出普及版、白金合集版、攻略版、邮票版 …… 这种状 况在国内的游戏代理公司中还真是罕见。奥美电子 CEO 张曙波先生就曾表示,产品不会总是被你看好就 能卖好,最初凭经验看中(星际争霸),承诺给外商很 大的销量却难以达到,经过一段时间的市场推广和努 力,才使其销量慢慢上来,并一直将其热潮保持高涨。 还有就是《反恐精英》这款游戏,引进之前它在国外一 些地区并不流行, 但引进之后才发现它在中国持续受 到欢迎,持续流行至今,抓住这种机遇做好后期大量的 市场经营工作,才可能将潜在的收益最大化。

另一方面,1999年7月奥美电子网站组建后,基 于线上正版 CD-KEY 验证交换的正版客户服务就开 始启动并逐步完善了。 奥美电子从 Blizzard、Sierra、 VUG 等海外发行商获得的代理产品大多有一个相当 独特的特点,那就是需要依赖正版 CD-KEY 才能享 用官方的联机服务。这些 CD-KEY 就像每个正版游 戏用户的身份证。使其拥有区别于盗版的显著标识。 且不受光盘破解之类的技术方式影响。在这个前提 下,购买了奥美电子正版游戏的用户,才真正能够感 受到正版的意义,并愿意继续享受正版的消费。

迄今为止,与奥美电子达成过并保持着密切产品 代理合作的海外公司已相当繁多,让我们看看这些海 外游戏巨头的情况,从一个侧面了解一下奥美电子在 代理引领域的建树:

#### Blizzard Entertainment

纂写娱乐是全球首屈~指的娱乐软件出版商。自 从 1994 年创立 Bhzzard 商标之后,公司迅速成长为最 受欢迎、最受尊重的电脑游戏开发商。随着"魔兽争 霸"系列、"暗黑破坏神"系列及"星际争霸"系列所 获得的巨大成功,公司享受了接踵不断的荣誉。每个 游戏都是同时期的销量冠军,并且几乎囊括了当年的 最佳游戏桂冠。该公司的免费在线游戏系统 Battle net.拥有世界上最大的活动用户群。

(魔兽争霸団) 在发布的第一个星期内,销量即 达 100 万份, 因此 (魔兽争霸III) 被称作"史上卖得最 快的电脑游戏"。自 2002 年 7 月之后,该游戏登上了 各种荣誉的顶峰。最初的《魔兽争霸.兽与人》是 1994 年最佳电脑游戏之一;其史诗般的续作《魔兽争霸Ⅱ 黑潮》获得了年度最佳的称号;《魔兽世界》将更加拓 展"魔兽"系列的深度,这款线上游戏的世界背景同 样是令人熟悉的 Azeroth 大陆。

暴雪的研发团队包含了超过 150 位设计师、制作 人、程序员、艺术家和音频工程师。每一位暴雪的成员

引进的《魔兽争霸Ш冰封王座》等等。很多圈中人士对 | 都是真正的游戏玩家,这提供了公司无尽的洞察力,因 为只有真正的游戏玩家,才知道玩家的需求是什么。

暴雪娱乐是维文迪环球出版公司的一个子公司, 该公司从属于全球第二大通信集团-维文迪环球。

#### 维文迪环球娱乐公司

在多平台交互娱乐出版领域属于全球领先位置, 公司包括 Black Label Games, Blizzard Entertainment (暴雪娱乐)、Knowledge Adventure、Sierra Entertainment (雪乐山娱乐)、Universal Interactive 等位于北美 洲的工作室。这些工作室开发并出版了大量获得最高 销量的电脑游戏、电子游戏及网络游戏。另外,通过公 司的多位战略合作伙伴 Crave Entertainment、Fox Interactive Interplay、Mythic Entertainment 及 Simon & Schuster 等。维文迪环球娱乐公司同他们合作并共享 了众多互动娱乐产品。

旗下暴雪娱乐出品的《暗黑破坏神Ⅱ》自从 2000 年六月正式发布。销售超过 570 万份: 2001 年 6 月推 出的《暗黑破坏神』] 毁灭之王》更掀起了一阵暗黑的 狂潮。雪乐山 2001年11月推出的《地球帝国》销售超 过 100 万份, 同样由雪乐山推出的《半条命》及其资料 片己售出 300 万份。暴雪的官方战网被评为 2002 年度 全球最大的免费线上游戏系统,拥有近 1000 万个活动

#### Sierra Entertainment, Inc.

雪乐山娱乐有限公司成立于二十世纪70年代末 期,是世界游戏巨头 VUG 的子公司,以其产品高度的 前瞻性而成为国际游戏业巨擎,也是最早开发、发行 了互动式娱乐软件的公司之一。在它推出的 系列的 游戏中包括《凯撒》系列(Caesar)、"国王秘使"系列 (King of Quest), 曾一度是雪乐山招牌射击游戏 (霹雳 小组》(SWAT)。以及迄今为止最受玩家喜爱的极品游 戏"反恐精英"系列。CS 这款游戏以一种狂热姿态横 扫一切网络竞技对战游戏,在世界范围内一度掀起反 恐旋风,相关战术讨论则更是风行一时。

2001年,雪乐山娱乐将其总部从加利弗尼亚移至 华盛顿的 Bellevue,旗下拥有 Papyrus Racing Games 和 Impressions Games 两家游戏开发工作室,不断为游 戏爱好者们奉献其精品之作。(注:该公司及其旗下制 作室已被 VUG 关闭)

#### Black Label

2002年8月13日, VU Publishing 组建 Black Label 游戏公司, 与暴雪娱乐、雪乐山娱乐、环球互动和 Partner Publishing Group 同归入 VU Games 旗下,是 VUG 在北美的四支游戏开发团队之一,旨在开发占领 青少年游戏市场的多平台游戏。

Black Label 公司侧重于开发和发行以小说、电 影、音乐为题材的动作冒险类游戏,其第一部作品是 根据 1982 年约翰·卡本特执导的恐怖电影 (第三类异 物》改编而成的同名游戏,还有根据托尔金的奇幻小 说(指环王:魔戒现身)改编而成的同名即时战略游

#### 产业Industry\_

戏,以及最近开发的《光明征服者》(Enclave),均在 业内掀起了不小的风潮。

#### CDV Software Entertainment AG

CDV 软件娱乐有限公司成立于 1989 年, 总部设 立于德国南部的 Karlsruhe, 在英美均有办事机构, 该公 司主要致力于游戏、教育、信息等发面软件的开发销 售和发行。曾发行著名的即时策略游戏 (战争指挥 官》(WarCommander)、(欧洲战争: 哥萨克族) (European War: Cossacks)、 ( 突 袭 ) (Sudden Strike)。这家德国公司虽然目前规模和名气并不大, 但其作品的水准之高,甚至可以说超过了 Westwood,



#### 电子8年单机产品名录 (未包含各种发行版本)

2004年03月	獨心王
2004年03日	<b>地面控制</b> II
2004年03月2004年03月	<b>丛王</b> 木古
2004年03月	快數組合
	指环王:廣戒前传
2004年03月	
2004年03月	
2004年03月	反恐精英:零点行动
2003年12月	地球时代:征服的艺术
2003年12月	
2003年12月	
2003年11月	家园
2003年07月	
2003年06月	指环王
2003年04月	侠盗罗宾汉
2003年03月	虎胆龙威
2002年11月	
2002年11月	
2002年11月	袖思发行
2002年07月	<b>南島高駅</b> II
2002年07月	元 ラナギ 川 年 存 版
2002年00月	霹雳小组 III 年度版 汽车大亨
2002 4 00 7	スキハラ
2002年06月	云斯顿赛车 2002 网球精英
2002年05月	四冰荷夾
2002年03月2002年01月	列工之土
2002年01月	地域的代
2001年11月	半条命:蓝色行动 云斯顿赛车IV
2001年11月	云斯顿赛车Ⅳ
2001年09月2001年07月	埃及艳后
2001年07月	战栗枪手
	暗黑破坏神川毁灭之王
	霹雳小组 Ⅲ 飞虎队
2001年06月	
2001年06月	
	半条命:反恐精英
2001年01月	
2000年12月	神偷川
2000年09月	暗黑破坏神川
2000年07月	KA-52 直升机
2000年03月	半条命:针锋相对
1999年12月	法老王
1999年07月	云斯顿赛车 1999 星际围攻 半条命:智斗怪兽
1999年07月	星际围攻
1999年02月	半条命:智斗怪兽
1998年11月	母纂之战
	暗黑破坏神.地狱之火
1998年04月	
1998年04月	
1997年09月	

1997年07月 魔兽争霸 II

同时 CDV 所具有的良好的公司结构、卓越的品质意 识使其能够立足于竞争目益激烈的多媒体软件行业 并保持快速发展。

#### Atari(Infogrames)

世界排名前列的游戏厂商之一,开发出版各类多 平台游戏,包括"鬼屋魔影" (Alone in the Dark)系 列、"文明"(Civilization) 系列、"猎鹿人"(Deer Hunter) 系列、"车手"(Driver) 系列、"独立战争" (Independence War) 系列、"过山车大亨" (Roller-Coaster Tycoon) 系列等知名游戏,还具有拥有轴家授 权的 (黑客帝国) (The Matrix)和 (鲽中课) (Mission Impossible) 系列作品的开发权,其中(黑客帝国) 游戏曾创造出一周内超过 100 万份惊人销量。Atari 的 销售网络覆盖全世界超过六十个国家,仅在北美就拥 有两万多个零售点。 同时它也是位列世界前五的游 战代理公司, 曾代理发行了(龙珠 Z)(美版)、(超时 空要塞》等游戏。

#### Interplay

集开发和出版于一身的综合性娱乐教育软件生 产商,它于1983年开始从事软件开发,1987年进军软 件出版业,并于1991年发展成为独立的软件出版商。 他们开发的游戏除了PC平台以外,还包括索尼的 PlayStation 平台和任天堂的 N64 平台。Interplay 旗下 拥有著名的 Black Isle 工作室, 开发了许多脍炙人口的 作品,如"异尘余生"(Fallout)系列、"柏德之门" (Baldur's Gate) 系列、(无冬之夜) (Never Winter Night)和《异域镇魂曲》(Planescape: Torment),还 拥有 TSR 公司独家授权的 "高级龙与地下城" (AD&D) 游戏"被遗忘的国度" (Forgotten Realms) 系列作品的开发权。

Interplay 公司的其他分支机构包括: Shiny Entertainment、VR Sports、Universal Interactive 公司、Mission 工作室、Cryo Interactive 公司、Take Two 公司以 及"探索" (Discovery) 频道

#### SunnyYNK

韩国游戏软件代理发行商,成立于1984年,其 "The Business for the People" (以人为本)的经营理 念使公司迅速发展, SunnyYNK 曾在韩国境内代理众 多风廉·时的游戏软件,如暴雪制作出品的《星际争 霸》、《暗黑破坏神Ⅱ》和雪乐山工作室开发的《部 落》、"反恐精英"系列等。其合作伙伴中有 Rvu Entertainment Inc.、Grigon Entertainment Inc.以及 Adani Soft Inc.。近期该公司正致力于网络游戏的发行

#### Vivendi Universal Games (VUG)

威望迪环球游戏是法国最大、全球第 的媒体集 闭破望迪廉下的一个分支,是当今主要的游戏发行商 之一,其下属子公司包括著名的 Blazzard 娱乐公司、 Sierra 娱乐公司、Universal 互动公司和 Knowledge Adventure 公司。一些经它开发出品的单机以及在线游戏 被誉为业界的超级大作,代表了世界游戏制作的顶级 水平! 另外, VUG 还与 Crave Entertainment, Interplay, Mythic Entertainment 及 Simon & Schuster 等公司进 行战略合作, 其业务涉及其它互动式产品的发行和

VUG 总部设于美国纽约,业务遍步全球,使它得 以充分开发全球多平台娱乐市场的潜能,并针对不同 国家、地区的地方特点订制具有针对性的产品和服务。

#### Wanadoo

Wanadoo 是欧洲领先的互联网及目录公司,在法 国、英国和西班牙是领先的媒体服务供应商,主要为消 费者和商业用户提供 ISP 服务, 目前拥有 440 万用户,

是欧洲最大的 ISP 企业之一,同时也是法国最大、欧洲 第二大互联网门户公司。Wanadoo 正通过高速互联网接 入及在线目录扩展其互联网运营业务。通过其负责多雄 体出版、制作与发行的子公司 Wanadoo Edition 以及其 在线游戏部门 GOA, Wanadoo 在游戏领域十分活跃。 Wanadoo Edition 的业务横跨控制器、CD-ROM 游戏和 互联网游戏的制作、发行和分销。GOA 创经营名人游戏 的法语门户网站 www.goa.com , 以及为欧洲玩家本地

化为数种语言的大规模多人游戏,是法国最大在线游戏

公司。其合作伙伴包括法国著名游戏公司 CRYO。

#### Oudenaarde

位于比利时的 Oudenaarde 是世界知名的游戏开 发商,其产品包括著名的"LED Wars", "Divine Divinity"和"Riftrunner"。

#### Octagon

1993 年在美国北卡罗莱纳州成立。主要从事互动 娱乐的多媒体业务。Octagon 是电玩代理方面的专家, 替全球的游戏制作公司及出版商安排有关模权、发行 及分销的事宜。同时亦会替一些科技公司向游戏软件 公司推销他们的商品,并向一些有意在互动娱乐事业 发展的公司提供顾问服务。Octagon 与很多顶尖的娱乐 软件供应商发展出专利的关系,是全球高质娱乐媒体 市场的主要来源。从创业以来 Octagon 公司与超过 850 家电玩及其它互动娱乐产品的出版商及分销商建立了 良好的关系, 替客户把产品推广至超过 35 个国家。

2000年11月,奥美上海公司成立,其地区业务的 架构划分基本成型。目前武汉总公司的部门结构包括: 行政部、销售部、物流部、财务部、技术部、周边产品部、 其销售部主要负责湖北、湖南、江西、河南、陕西、新疆、 四川、重庆、广东、云南、广西、西藏、海南、贵州十几个 省销售工作。上海分公司的部门结构包括:人事部、行 政部、销售部、财务部、技术部、网页部、客服部、仓库管 理,其销售部主要负责上海、福建、江苏、浙江的销售工 作。北京分公司的部门结构包括:行政部、销售部、市场 部、技术部、物流部、采购部、财务部,其销售部主要负 责北京、天津、黑龙江、辽宁、山东、吉林的销售工作。

在经销渠道网络建设方面, 奥美电子8年来以上 海、北京、武汉三大重镇为中心、建立了辐射周边的坚 实经销商网络,其中各部分的经销商伙伴包括:

上海	北京	武汉
上海连邦 上海海及列 地州建建 中科 大海 大海 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大	北京正普 北京连邦 北京南南縣苑 北京万众合力 北京圣比尔	广州明城连南
L:海育业	北京永兴四方	新疆位号

在国内网络游戏持续加温的大趋势中,奥美电子 仍然看重单机游戏在国际市场上较大的份额。单机游 戏的消费群体在增大,外国开发中的单机游戏中一直 都有很多很好的游戏, 奥美电子 · 直在依靠经验眼光 和努力的工作,针对中国玩家的喜好引进越来越多的 单机游戏。近期(地面控制Ⅱ)的推出,更客托着奥美 电子对新一代即时策略游戏王者的期待。带着单机游 戏更灵活的使用时间,更丰富的游戏种类,及更实惠更 便宜的娱乐享受,奥美电子会一如既往的加强玩家服 务,带来更多欢乐。当然, 奥美电子 CEO 张曙波先生 也表示, 国内网络游戏的群体是全世界最大的, 这是一 个特定的环境。奥美电子也在一直关注网络游戏,并投 身进入了网络游戏的领域。不久的将来,广大的玩家定 **会看到奥美电子的网络游戏之星冉冉升起。**■





正直廣美电子 1 7 8 零年 2 局, 这家上内著名游戏处理公司联手 AMD □ ATI 等知名硬件厂商共同举办本次 CS '王中于超级争霸赛' 作 为目前主流竞技项目的国内唯一代理商,以是奥美电子首次穿自主办的。 全国大型电子竞技大赛,借此权威性,本次比赛吸引了国内众多 CS 战队 和爱好者的参与, 堪称 04 年中间 CS 大赛的终结之战

本次决赛将将采用邀请和预选赛并行方式,2004年度WCG、 ESWC CPL、CEG 等全国超重量级电子竞技 CS 大赛冠军队伍将直接进 入总决赛,由此才有了"E中王超级争额赛 的得名 本次岁末的大赛将 在全国 7 大城市展开,北京 1 海、南昌 大原 佛、1 重庆 福州各州赛区 的冠军,又将在年底争夺高达5-10万元人民币的单冠军奖金 目前奖金 数额尚未最终确定,据悉不会低过5万元。如此高额的奖金,在国内众 多的 CS 比赛中与属首欠



本. 尔比赛的转播视场

豆分 MM 白藤各串主持人

## 这些"荐川"

在参加本次比赛的少数女子战队中,还包括曾在 SK 北京玩家见面会 上战胜 SK 的 5\_OVE, 生人意料的是原 NEW4 战队成员 1212 也出现在 5LOVE 成员之中。离开 NEW4 的 1212 似乎并不顺利,本次加入 5LOVE 参 加比赛也不过 次友情客串,据悉她正在筹划组建自己的战队,相信明年 我们就可以见到全新的 1212 了。目前国内乃至世界的正式女子比赛并不 多见,大型的也只有ESWC 支独秀,可以说女子战队还没有 个能充分 展现实力的舞台。本次比赛同样因参赛队伍数量的限制,而没有设立单独 的女子奖项,我们的MM 面对男士的强劲实力,最终没有取得突出的成绩。 本次比赛中男女混合的队伍也是一个亮点,尽管这些队伍大多是临时组合 而成的,但由此表现出的电子竞技的广泛性和娱乐性却是值得称道的。

真正在赛场上耀眼夺目的 MM 应该说是奥美特别邀请的四位飞利 浦"显亮宝贝"。在正式比赛进行的同时,奥美特意为前来观看比赛的玩 家设立了即兴节目"美盾擂台赛、四位"显亮宝贝 坐镇擂台、比赛项目 是奥美公司正在国内发售的 地面控制 1 , 1 然闲暇之余也少不了跟众 位 MM 在 CS 上 较高下。





获得季军的 BJ 战队,男女混合的编制让比赛别有趣叫

## 于者归来

9月11日1000,首届中国 '惠美王中王争霸寨" 首站北京寨区的比 赛在赛博数码广场正式举行,42 支北京战队在当天经过近 11 小时两轮单 败的角逐、最终决出了本次大赛的八强 Hunter(BJ)、U、K, Fers、New Kingdown、Wonfly、BJ、Only、wNv visdom。在第一天的比赛当中,绝对的 亮点集中在了wNv visdom 与 MoPClan 的对决当中。这也是 wNv 俱乐部 CS 战队重铜后第 次在正式比赛中的亮相。上半场 wNv.visdom 以大比 分领先结束 [ 半场, 中场时 MoPClan - 名选 手装备出现 问题, 使得下半场 延误了将近20分钟才得以开始、也许时间的拖延扰乱了wNv.visdom的 节奏。下半场开始后,wNv.visdom 一直处于被动,而 MopClan 的队员们



冠军 wNv visdom 在領奖台上

丰富的 wNv.visdom 最终还是找到了感觉,稳定了 情绪, 在在第24局拿下了本场比赛的赛点, 以2 分险胜对手,

9月12日, 夬赛 相对第 天热雨的场面, 今 天的决赛反而显得过于平冷了、昨天剩下的8支

战队在上午进行 了 学 决 審 . 发 挥

出色的 wNv visdom 轻松获得了胜者组冠军,而 Hunter[BJ] Wonfly、Bu经过角逐位列贩者组前三、经过下午的贩者组员军的 争夺战。Hunter[BJ]也终于闯入了决赛 330、期待以久的北京赛区 冠军决赛终于拉开帷幕,但出人意料的是 wNv.visdom 仅在半小 时内便以 13:2 的大比分战胜了 Hunter[BJ]。获胜的 wNv.visdom 并没表示出太多的兴奋、似乎拿冠军对他们来说已经是可以为常 的事情了,相信分赛区的冠军并不是他们的最终目标,等待他们的 将是 12 月 "王中王" 全国总决赛的挑战 透过比赛可以看出,重组 后的 wNv 正在蒸蒸日上,而老牌的 Hunter 似乎已是昨日黄花

下午 5:00 搬奖仪式结束,'奥美王中干争霸寨' 北京寨区比 赛圆满结束。



匆匆收拾装备后便高

# "补牢" 莫等"亡羊"

北京赛区的比赛已经落幕,回首两天激烈的争夺,各参赛队伍还是都充分发挥了自己的水平, 比赛整体来看都是相当成功的。但就从比赛过程中的细节来看,暴露出来的一些问题却同样是值得 关注的。其中给人印象最深的一点是、我们的参赛选手甚至俱乐部的职业选手、都明显表现出缺乏 规范化管理的问题。有战队选手在比赛中迟到,延误比赛时间的 有与裁判发生争执并表现出不冷 静态度的,甚至更有违反赛场管理规章被请出场地取消比赛资格的 所有这些也都是国内电子竞技 比赛尚不成熟的一面。尽管电子竞技已经作为第99运动项目为国家所承认,但要使此项运动继续 深入开展扩大规模。并为更多人所了解和接受我们应该做些什么呢?与国内的众多比赛蜂拥而上之 时,却没有统一的规范化的竞技规则和制度出台,对竞赛选手的培养也只限于民间自发的组织,且 缺乏管理。这些问题都是亟待解决的,相信我们有很多国外的模式或其他运动项目的经验都是值得 借鉴,也许只是尚需时日吧。■(文/写月)



# 全国高校

生命: 曹尔体育报时 北京數字纵模文化作槽有限公司 校园文化用WWW cocalorg cn

官方鄉介·賈年体育根 指定订問結、小院在鏡www be 指定订程紙、中国电脑教育根

**教室平高级计印刷承制商: 建文企划设计公**简

比賽財保 2004年 4月20日 2004年11月28日

・各種名明的 生製と(多高級分割点 北京上海川・何/成明 西安 济南 成都 天津 第 2004年11月28日 : CS16版本 10月16日 — 11月07日各高校松内収率角度 10月25日 - 1月27日各高校松内収率角度 11月28日 全国設立

电话: 010-62138644 62138624 传真: 010-62138434 地址 中美村南大街五塔寺24号长河南务中心208岗间 men nto@ecca org cn

地址、北京市团结湖北路2号至宝大量206至



# 关于电子竞技的胡言乱语

这是一个让人保意盎然的下午,在中国的一个中等城市,一个毫不起 眼的小角落,一个闷热无比的小房子里。

一个 19 岁的男孩坐在电脑前,目光紧紧盯着屏幕,表情专注,右手握 着鼠标来回戈,动,左手指在键盘上奔走如飞。这个被叫做"星际争霸"的 游戏已经赔件他一年半了,它是他生活的全部。为了梦想,为了"电子竞

技'这个新颖而诱人的词汇,为了这个他深爱着的 电脑游戏,为了 吃饭,他每天不停地练习这个 游戏,追求可以达到的最高境界。为了不断超越自 己,他每天只睡四个小时,剩下的时间都在疯狂地

他相信终于有一天自己可以出现在电视屏幕 上,出现在"星际"全国大赛的决赛中,他将以绝对 华丽的表演征服他的对手以及所有的观众。还会有 无数人为他欢呼,会有丰厚的奖金 至于有多么 丰厚,他没有仔细想过,但是至少应该可以让他去 痛快的吃一次炖羊肉,再为这个小房间里添一台空 调,或者是一台更好一点的电风扇。

"啪"电脑的屏幕黑了,唯 的 台破日电风扇也停止了转动, 整个房间安静了下来——这个小房间停电了。

少年生然的抬起头,看到阳光从窗口射进来,温馨和谐的一片夹杂着 无数飞舞的美丽生埃的金黄洒落在水泥地面上。这是这个房间第一次停 电,也是第一次如此安静,男孩有些不知所措,窗外是喧嚣的大街,听着窗外 的嘻嚷,他忽然觉得心头 阵失落排山倒海地涌上来。黑色的电脑屏幕映 射出他木纳的脸,汗水正从两颊滚落,他很饿,已经 天没吃饭了。口袋里 只有5块钱,而这5块钱必须熬15天,那以后才能拿到爹娘给的生活费。

他该怎么办? 他想出去走走,但是他应该去哪里? 他又能去哪里? 索性躺在床上,任由汗水在身上蔓延

房间的寂静让人欲哭。男孩不知道自己应该怎么办,不知道明天吃什 么。除了"星际",他一无所有

而现在,我对着刚开头的文字泪流满面 我就是这个男孩。

三年时间,世界可以产生很大改变。三年时间足够可以让一个城市拔 地而起,三年时间足够学完一个本科的全部知识,三年时间可以让一个 19岁的男孩长到22岁,二年时间可以让电子竞技变个样子

电子竞技是什么?竞技就是对抗,就是比赛。而电子竞技更不用解释, 简单说就是游戏的竞赛。

电子竞技应该是 个新词汇吧。几年前中国还没有这个概念,电子竞 技第 款游戏提什么无从考证,但是把电子竞技规模化、正规化的游戏。 绝对是〈星际争霸〉。这款暴雪公司开发的即时战略巅峰之作,发售时间 正是此类游戏最流行的 1998年。这款娱乐性观赏性竞技性都绝佳的游 戏在全球引发了大规模的比赛。有比赛就有选手,有选手就会有顶尖偶像 級的高手,有这类高手就有了到处参赛搜刮这项奖金的职业比赛行为。随 姜这种行为的延续,这类顶尖高手就把"星际"比赛作为了自己的职业。 "Grrr"这个 ID,相信很多老资格的"星际"玩家都非常熟悉——他的 名气、他的经历,都证明了这个人是靠电子竞技成功的第一人。"Grrr..." 是一个人的 ID,同时也是当时世界上无数的"星际"爱好者的拼搏动力。

成为 "Grrr "是那个时代星际人的梦想。

它来的就是这么快,短短几年时间,它就发展, 正规,成熟。就是这么快,世界上出现了一群靠打游 戏赚钱的人,靠手指和脑子比赛的竞技明星。

职业玩家,"星际"职业化,几年前这是很热 门的话题,"星际'FANS在 起最喜欢讨论的话 题。热爱'星际'的人都希望中国的"星际"可以 象当时的韩国一样火热,比慕不断。

这时候 此战队也开始成熟起来,建立战队网 站。网络上的战队之间的友谊赛,一线比赛队员,二 线替补队员,队长,战队外交官 --- 切都做的很正 规,模仿着韩国职业战队的样子。同样的热情,同样 的努力,甚至队员比韩国职业战队还多,只是所有人 都没有一分钱的收入。



"星际"并不是一个有时间就能打好的游戏,打得好的人靠的是悟性、 天赋和精密思考的大脑。所以"星际"高手一旦到达一个境界后,即使一段 时间不打依然能保持原来的水平。在"星际"氛围火热时国内高手也是受 很多人崇拜的。游戏中的成就满足着他们的虚荣心,使得他们能够体会到 对战以外的乐趣,从而更加的爱"星际",也就更虔诚地等待着机会的到 来,等待着中国职业战队的出现,等待着靠"星际"拿工资的日子出现。

他们坚信这一天一定会来,他们坚信"星际"是世界上最需技巧的游 戏,他们坚信只要努力,打"星际"和做其他行业一样可以创造辉煌的成 绩,他们坚信星际可以带来财富、名气、成就。

他们就这么执着地坚信 着,我当时就是其中一员。

三年后的今天, 当初的那 些高手已经不见了踪影,曾经 19岁的男孩为了吃饭也投身 了其他行业,"星际" 也已经 被(魔兽争霸)代替。原来的 一切都不见了,只有电子竞技 这四个字被更多的人提起



# 曹经辉煌

我酝酿了很久,最终还是决定用了这两个字---辉煌。是的,辉煌:终 于,中国人站在了 WCG 的领奖台上:终于, Chinahuman 以骄傲的表情从 韩国带回来足以让人眼红的奖金、终于,我们听到了电子竞技选手享受着 国家运动员待遇的消息,终于,我们看着来自河南的年轻小将 SKY 乘上 了飞往美国的飞机......

将目光转向距离我们非常之近的世界电子竞技第一强国——韩国。在 那里我们听到了很多新闻 有韩国皇际天才 NADA 以数亿韩元的年薪创下 电子竞技薪酬新记录,有"人族皇帝"无敌的 Slayer~boxer 开起了自己的 连锁网吧企业:有欧洲以及美国的"魔兽"高手纷纷来韩国发展,有世界第 一的 SK 战队以及同样牛 X 的 4K 战队纷纷来韩国寻找高手扩充实力。

在韩国,电子竞技早已超越电影及音乐娱乐,成为韩国年轻人的第一 大休闲选择。强大的商业支持更是促进了电子竞技的成熟。在韩国,职业 玩家做广告、出书、写自传根本就不是什么新鲜事。在那里,我们看到的是 一个辉煌的电子竞技,一个充满希望和激情,蓬勃发展的电子竞技。

而在中国,我们同样看到了希望,虽然我们的奖金设立远不如韩国那 么夸张,虽然我们的选手还比不上韩国那么偶像化,也还没有出现韩国式 的电子竞技电视台。但不管怎么说,中国确实开始重视电子竞技了,终于 明白了只要开始培养,电子竞技就好象体育、影视一样可以带来利润,创 造价值。想了那么多年的东西终于得到了一全国规模的大型比赛的举办, 全球规模的邀请赛也有了中国人的身影,应该说现在中国电子竞技玩家 的环境越来越接近专业。

想了那么久的电子竞技,终于来了!

文章写到这里,好像就应该结束了。一个增经梦想为电子竞技奉献终 生的 22 岁小伙子讲述完了从他 19 岁以来看到的一切,讲述了中国电子 竞技的变化,电子竞技终于来了。这完满大结局式的结尾是否真的圆满 了? NO 我们忘记了一个东西

# 悲伤

谁的悲哀? 中国电子竞技的悲哀。为什么这样说? OK, 我们现在确实 有了很专业的环境,也有了不少优秀的队员。但是,是否有人为电子竞技 优秀选手的培养以及后续涌现说过一句话?

难道等 SKY、EAT、Chinahuman 这些个 ID 的主人 30 岁的时候还要 出现在电子竞技的赛场么?

答案是否定的! 电子竞技的青春很短,只有16~26岁是这个项目的 颠峰年龄。那么后来的明星们如何出现?为什么始终没有人意识到,中国 需要一个稳定的平台来作为业余选手向职业选手转变的基地?

那么多的人,那么多的我们口中的高手——所谓高手就是水平外干

职业玩家和普通玩家之间的人——他们很有天赋,同样的时间他们比一 般人玩得更棒。但是他们缺少帮助,在这个如此现实的社会中,谁会让自 己的孩专心研究电子竞技并准备以这个吃饭呢? 真的有家长如此开明?

19 岁时的我背负着电子竞技的梦想,步履艰难的前进,没有人可以 帶我——即使我在韩国 BN 排名冲进了前 50,依然没有人会为我送上一 碗热拉面,在中国缺少的就是对高手玩家的认同。

社会对电子竞技的修炼者的看法是"玩物丧志"。

父母对自己儿子想搞电子竞技的想法反应是"幼稚无知"!

到底是谁无知?每个人都会有其擅长的东西,例如艺术,例如体育,例如 文学。电子竞技也应该是其中之———手指和智慧的决斗,屏幕上的战争艺 术。这些东西父母们很难理解,但是正是他们决定着少年们的人生之路。

中国的电子竞技是什么? 是一个只有顶尖的职业玩家才能辉煌的怪 圈。职业玩家们拿着工资,赚着奖金,频频出现在各大网站。为什么同样富 有热情的我们,准备投身其中的玩家总是会受到这样那样的阻挠,为什么 没有人懂燃烧的心中是什么样的斗志? 为什么没有人懂键盘上奔走的手 准备去创造什么样的荣耀?

什么时候,中国电子竞技真正的核心群体,这些介于职业玩家和普通 玩家之间的电子竞技高手们,可以有真正发挥自己的舞台,电子竞技之梦 可以真正的展翻飞翔?

然后,今秋的色彩似乎不再一样,原本平淡的10月末,天空中的彩云 似乎都在燃烧。"公元 2004 年 10 月 30 日",让我们共同牢记住这天。因 为在这一刻,对于全国上千万爱好者还在为能够拥有一个固定练习场所、 一点点固定练习时间而愁眉不展时,一群以"振兴中国电子竞技产业,促 进电子竞技职业化发展"为目标的人们,携带着他们造就中国电子竞技 职业化理念的"天下竞技平台",出现在我们的眼前。"天下竞技平台"不 仅借鉴了市场现有竞技平台的优势和合理的机制,更弥补了其中的不足 之处,制定了完善的制度,以期达到不论网上网下都能够更好服务于电竞 爱好者的目的。

天下竞技平台,不仅可以令玩家享受包括(反恐精英)、(魔兽争霸) 等游戏网络对战基本的权利,更拥有国内第一个基于真实比赛成绩的对 战积分系统。在这里,等级和积分不再是比较上网挂机时间的长短,而是 通过比赛,通过胜负,凭借实力说话,每一场比赛,每一次"暴头"都将准 确的记录在玩家自己的讯息资料库中,并且可以通过天下竞技独有的讯 息查询系统,查询任何对手的比赛成绩、操作习惯以及历史战绩。与此同 时,在创造职业玩家诞生群落为目的的天下竞技平台中,玩家可以凭借自 己在对战中累计的积分随时换取各种不斐的奖品。通过平台比赛练习,通 过练习赢取奖品,这对于还在苦苦挣扎中的电子竞技爱好者无异于雪中 送炭。通过自己的努力,谁都可以在天下竞技平台享受到职业化的待遇。

在网下,天下竞技组织了大规模的全国性联赛,为各地玩家提供一个 展现身手的机会。在比赛制度及执法公正性方面,玩家们大可放心,天下竞 技运营的独特背景决定了在赛制规则,组织上必将做到合理、公正,平台的 工作人员们将会尽心尽力。

为了给所有玩家提供一个 公平的竞技环境而努力。

与此同时, 天下竞技 呼吁所有热爱电子竞技、 愿为中国电子竞技运动发 展贡献自己力量的玩家 们,支持天下竞技的工作, 携手共同创建一个公平公 正的发展空间。为了实现 各自的梦想努力

让我们共同期盼 10 30







1.睡到出夜醒 ", 使, +是历, + 身份费及严密外失能 走至 合萃 先把於,拼世多毛工名和母 \* 其本, サマ島 MM 不著官,得好

好让您知道付 .. L. 群战人的 品牌 國門 当日 人我专生的是 □水 胂? 沤孚 毛力是



●印有(最終幻想》)海螺标志的毛巾

2 可多斯率,广曹铜子审 五円一, 在型更新工利更 有型」1701、「自当時 据章打车了张手提片,个 耳是方与之所布, 3°3 后 皇, 斗相"传, 多MM 我太イン、、夢 方一面, 一子子、零一戸一年 招牌少雅構 象、乙世母和直転砂蔵を 30025



● (最終幻想VII) Squall 的套装



3年,1月17日子是中母與專門,這一杯什得我自性首所中恢复下戶。日 事明,我町、鋏にし近で観測登場を告接,Fマニキをきます状の



●FF 由影频顾量发行的手表

1 2 3 3 3 3 3 章, 器 功 1,124 : 年 : 博馬 COM.

4 等 7 変子を有りおり費の成物和予練にいま ・ 1 献亡、献布明を下曲され、近 一部してし ■ 1 模型線形 含烷量用户。溶,引用物。 天十年數,不一個小學也懷如



高線×1种 \ 的 G







5 南管神子接後、い、近皇かに、昨日が、びた这年でと賈性間告し、ため女子士氏 陳,先把「堆工所田の口」が「家中」ゲーン。後は近り有了東面に下手」 設施店 OK,找到了,挂在裤子上: 适,时间 1



●:最终幻想\\!。的周边打火机系列



《最終幻想》圖》



134-11-5 五年4 、 点 作 · 鲁耳。 , Good, 1111





●史克威尔产品发布会上的赠

7.職、差点です。第二次原金 34、炸手(1)・この まがも、根本の月 2倍対土の 控制学

中央等于利益人 もなりで揺れ、準 性和毛绒! 具呈 最好可选择可。于 汉些 售条/



好我还憨 二 未生 ●可爱的 肝 仙人草玩偶





8 5 1 金八十季中,岳带上 茨特金餐布,HOHO,他然,这门 "寒上 冬至17 -- 17正年、出餐1年67、多了五7、梅州 MM 车下深到17条色



● 最终公相 的手帕



● 最终幻想 (Ⅱ 的

布制地图

9世,支了,揣上手 矿、孔二、朝着 MM 细布带, Let's go 我@军里地·要莱 着行根は走



●NTTDocomo FOMA P900:V. 版 色 Cloudblack, 最新的 FF7AC 中克劳德手里的手机哦。











# 战国群星录

利家与松——日剧版的太阁立志传

如果说"太阁立志传"系列从一代演到第五代,有什么显著的变化的话 我以为最重要的一点就是木下藤吉郎这个家伙越来越炸了,从现实角度来看,一个被起外导叫 做"瘊子"的人,其尊容能渺到哪里去 实在叫人怀疑:的子:我抚议! 还是歧视动物 1. 影林不仅是木下藤吉郎,游戏里其他的角色也大都是怎居朝日,器字不凡,简直就像 偶像剧,在日刷中,也有一部题材和"太阁立志传"非常相似的大片 《利家与知:加贺百万石物语》

这都 2002 年在日本获得被视率奇迹的电视影堪称是电视版的"大阁 2 志传", 不过"立志"的不是大朋秀吉, 而是他的好友前田利家 ( 在历代游戏里他一般 就是秀吉 的第一个伙伴),以及利家的夫人阿松,本片描写这一时我世中彼此忠诚的夫妻,怎样相互扶持,相互鼓励,一步步走完人生道路,从尾张乡下的一个小武士家成为加贺拥有 百万石封地的诸侯.

本片最大的亮点是有大量日本偶像明星出演,号称"NHK 大河副史上最豪华阵客" 那么就让我们来看看,这些明星们在战国里有什么样的表现吧!

与游戏里的信长相 比,电视版的信长多了-份乖张叛逆的感觉。这个 被普通人看作怪物的天 才,就该有反町降史眉宇 间这般"麻辣教师"的味 道。相比之下,游戏里的 那位显得太一本正经了。





唐泽寿明扮演的利



物,壁如现,



对于日剧迷来说,法 子真是一个永恒的偶像 存在。结婚后的她从大 家的视野里消失了很 久, 让她再度登台的正 是(利家与松)。宁宁果 散决断的强女人风格似

平与法子一向以来招人怜爱的柔弱味道不合,但法子不愧是偶像加 演技的双料明星,从活泼聪明的小家碧玉,到辅佐秀吉取得天下的 "第一夫人",这样一个变化很大的宁宁被法子演绎得活灵活现。另 外,宁宁、阿松以及阿香(佐佐成政夫人)这三个闽中密友唧唧喳喳 的"女人戏",也是本剧最好玩的亮点之一。





家。一脸充满着正义的 感觉。看上去像好莱坞 电影里拯救世界的英 雄。电视版的前田利家 是一个嫉恶如仇,行力

莽撞, 而又爱老婆的可 爱大男孩。而游戏版利家的外貌和唐泽寿明还真有几分相似、光荣的 美工该不是看了电视以后去创作的吧~

# 以上这些一点明星可谓是电视名人演战国名人,还有一些明星出演的战国小人

在 利家与松 里, 佐胁良之是前田利家的 弟弟 看完电视后,我一直企图在游戏中找这 个叫"佐胁良之"的人物,因为竹野内丰把这 个冰一样冷峻,谜一样神秘的年轻人刻画得实 在太酷了,真想在游戏扮演一次他! 很遗憾, 他 好像并不在800个游戏人物的列表里,任何 年代都没有……难道是本剧新建的人物?



水一般冷峻的佐胁肉之

在(利家与松)里,反 町隆史不得不把可爱的 老婆菜菜子让唐泽寿明 做太太(谁让他一脸叛 逆相, 不是正义造型呢 "),松岛菜菜子在本剧 中扮演了前田利家的夫





游戏版阿约 申视频阿松

人阿松--就是在游戏里,你去拜访利家,她偶尔会跑出来说'我家 相公不在"的那位。莱莱子塑造了一个漂亮温柔,却又大胆能干的最 佳妻子形象,看完这部电视剧的我,不再羡慕取得天下的信长秀吉家 康,只想做可以枕着菜菜子臂弯睡觉的前用利家

## 国利久:三浦友和



一 甫友和好歹也是曾经的帅哥,好歹也是 山口百惠的老公,可他在本民里出 审了一个怕 老婆的窝囊男人 利家的大哥前田利久,真 是让人大跌眼镜。可能因为能力太低而日默默 无闻吧,在游戏中没有这个角色,不过他的儿 子可是名声显赫,就是所谓"战国第一倾奇 者" 前田庆次 铁炮四级瞬 )。





从这个造型来看,电 视还是比游戏尊重史实 扮演秀吉的香川昭 之并非偶像剧明星 这 不明摆着嘛! ).不讨中 国观众对他可不陌生,他 参与了多部中日合柏的

电影,其中最有名的就是姜文的〈鬼子来了〉里那位被俘的鬼子兵了。



游戏斯明智士英 电视版明智光秀



游戏版德门家海 由坝贩簿.11家海

割中还有一些战国名人由一般,有员扮演 譬如德川,家康在見中被我,直成一人 邪恶的野心家 两明智光秀和辟戏及差真大,一点都不伟,不过眼睛里透出的野心 很类似 我原以为叫"明智"(\"的一定是睿智今酷的帅哥,譬如《金田一少年事件 篇》的明智繁新 唉?唉 好像社吃了 打任吧 ^^ ■(文/小儿)



答案当然是肯定的,否则你不会看到如上这个打眼的标题! 对,这就 是 LAN Party! 在这里,你将看到一个在国内不曾见到的,绝对够酷的联 机游戏玩法!

# 哩, 老兄, LAN Party 是什么玩意儿?

LAN Party,从字面上就很 容易理解。首先,这是一个 Party,也就是一个聚会,时尚一 点的说法是派对, 大白话就是 - 都人聚在一起玩,而且一定 要玩得开心 然后呢,这个 Party 还有点不同, 因为有 "LAN",也就是局域网。那么, 这就很容易理解了,也就是一

堆同好搬上电脑,聚在一起玩游戏。

LAN Party 最早出现在上世纪 90 年代末的美国,最初是一群电脑游戏 爱好者偶尔聚集在一起,将各自的电脑搬到其中一个朋友家的地下室或是 车库里,然后组成局域网,在一个周末里共同享受刺激游戏、美味 BBQ 以 及真挚友情带来的快乐。早期 LAN Party 的举办一般都是由一位或几位玩 家產头, 联系好场地及组网设备等, 并四处张贴海报宣传此次 \_AN Party 举 办的时间、地点以及参加人数等信息.



带上自己的电脑并交纳一定入场费即可。大多 数 LANParty 都需要收费,用来共同分担场地、 设备的租金。可以说, LAN Party 是游戏玩家们 自己动手,创造快乐的最佳舞台。

随着联机游戏的不断发展,越来越多的 **游戏玩家喜欢上了这种聚会方式──这里没** 有任何的今聚会气氛大打折扣的礼仪, 有的 只是快乐。因此,LAN Party 很快在美国、欧 洲乃至全世界的玩家中风靡起来, 大规模的

LAN Party 甚至可以吸引上千人参加。而自 1997 年开始在西班牙瓦伦西 亚举办的 CAMPUS PARTY, 从第一年的 250 人开始以至到今年的 6500 人,以 650M 的带宽剥削了整个西班牙 15%的带宽,堪称最为疯狂的 LAN Party

在所有的 LAN Party 中,影响最大的要数 MillionManLan、Quakecon 和 Lanwar18 了。由于这些大规模的 LAN Party 在玩家中的影响力巨大, 使得许多硬件厂商开始在 LAN Party 上举办自己的新品发布会。譬如在 今年8月12日举行的 Quakecon2004上,著名硬件厂商 NVIDIA 就发布 了他们最新的显卡产品 GeForce 6600 GT。

# 你的 Party,你就是明星!

那么,LAN Party 和局域网游戏比赛有什么不同呢?对了,这就是

## YOU MADE IT TO LILTRA **UNREAL!**

Unload your computers and take them to the second





国外 LAN Party 上个性十足的机箱





LAN Party 现场 即使是晚上 折案们也不会放弃游戏的机会



最级狂的 LAN Party CAMPUS PARTY





这就是"量賽机箱"奖的典范

LAN Party 和传统的游戏竞技最大的不 同——游戏比赛不是 LAN Party 上唯一 可研的,甚至都不是最好玩的!

这么说,你也许会觉得奇怪-玩家还能玩什么?还记得我说过,LAN Party 需要玩家们把自己的电脑搬到聚会 现场么? LAN Party 里一个重头戏, BYOC (Bring Your Own Computer) 绝对是展 示个性、创意和 DIY 能力的最好平台。

其实,一直以来,展示自己 DIY 的电 脑都是 LAN Party 中一个重要的、受欢 迎程度丝毫不亚于游戏比赛的元素。因 为在这种秀中, 最容易展示玩家自己的 个性,成为整个聚会的中心乃至明星给 玩家带来的满足感甚至超越了获得比赛 的胜利! 如果你去看看 Quakecon 2004

的 BYOC 区, 你 就会发现,原来 电脑还可以如 此"装扮"。

通常



最衰机箱"奖

奖,有"最佳机箱散热"奖,也就会有"最恶劣机 箱内环境"奖,等等。可以说,一切都是为了大家 从中获得欢乐为目的的。正因为 BYOC 十分受 玩家欢迎,所以连 WCG2004 组委会都决定要在 今年的比赛会场设置"纯游戏"空间——BYOC

BYOC 的评奖是也是非常有意思甚至是搞怪的

譬如有"最酷机箱"奖,当然也有"最衰机箱

当然,这也并不代表 LAN Party 上的游戏比赛就会遭遇冷落,毕竟所有 参与者都是疯狂的游戏玩家,而 LAN Party 最初的动机就是朋友们聚在一



Quakecon2004上的 BYOC 区. 看看这些极具个性的电脑吧 着欢乐来的。

起打游戏。不过,LAN Party 上的游戏比赛也不 是传统的单纯以"赢"为 目的哦 就跟机箱秀一 样,这里的游戏比赛是以 获得乐趣为首要目标,比 赛的奖项同样有可能出 现诸如"被爆头专业户" 奖、"天下无敌烂操控" 奖等等,完完全全就是冲

# 你动心了么?

也许看到这里,你开始有一点点动心,于是便上网



寻找 LAN Party 的资料。结 果很不幸,你会发现国内尚 未举办过较大规模的纯正风 格 LAN Party 之所以会这么说,是



因为 LAN Party 的理念在国内尚未深入人心,和 时下火热的电子竞技比起来, LAN Party 可能更 多地成为小部分玩家自娱自乐的"圈内"聚会。

是不是有些失望?如果我告诉你,国内即将 举办首届纯正风格的 LAN Party,你会不会着手 改造你的机箱——这可是个好主意:

大约在一个月以前,国际著名电脑配件厂商



你相信么,这全都是玩歌自己动手 DIY 的

Tt (Thermaltake)的国内负责人在和我闲聊中,问我是否知道 LAN Party。 当我轻描淡写地说"当然知道"的时候,她竟然激动地喊"那太好了!"在 后来的多次谈话中,我了解到,原来 Tt 之前联系了许多国内媒体,居然没



既然这是一场聚会,当然有人睡在现场

有一个知道 LAN Party 的,甚至有人觉得 LAN Party 就是电子竞技。正因为 LAN Party 这种目前全球最时尚、最 in 的玩家整会方式 在国内受到如此冷落甚至是误解,我们才下 决心在国内举办一届大规模的,具有纯正风 格的 LAN Party!



连芭比都来到 LAN Party

众所周知,Tt 一直是以向电脑玩家提供 性能、个性化兼备的电脑配件著称的国际知 名厂商, 其产品可谓全为 LAN Party 中 BYOC 设计。事实上,Tt 在国外至今已经赞助 过近 40 场规模不小的 LAN Party 聚会! 而本 次,Tt 将会首先在北京,于今年 10 月中旬的 一个周末举办国内首个正宗的 LAN Party。

# 那么,我需要准备什么?

嗯,这的确是一个问题。因为是第一次在国内 举办 LAN Party, 所以本次仅在北京举行, 当然, 今 后完全有可能在全国各大城市都举行这样的聚会。 本次邀请了来自北京的十余位机箱 DIY 高手,同时 也是游戏老鸟,于2004年10月17日13.00在北 京数码大厦 DNA 体验馆来一次 LAN Party 的 "第



一次亲密接触"。本次的 LAN Party 除设有传统的游戏比赛(《战地 1942》)、BYOC 等项目,还特设了一个"玩家体验"项目——即与会的观 众都能够有机会亲身体验 BYOC 高手们的 DIY 成果哦!

当然, LAN Party 聚会的主题永远是围绕着快乐的, 因此本次比赛的奖项 设置也将非常有意思。不过,在这里我要卖一个关子,要想知道国内第一次 LAN Party 有多酷、那就来现场观看或者关注近期的〈家游〉杂志及网站吧!■









#### ●贵州 愍懐

我 | 人学了! "家用电脑"与"游戏"又培养出一名大学生了,《家游》没有 功劳也有苦劳 我把《家游》全部放在书桌上,使桌上看起来很满了50%是《家 游》),老妈一看,"习题"这么多,也就不唠叨了,我也有动力了,所以……要到 外地去了,只可惜楼下报刊亭的大伯少了一位长期买书人了。



恭喜恭喜! 虽然楼下报刊亭的大伯少了·位长期买书 人,不过某大学的书摊又要多了一单大生 意喽。希望你好好学习,天天向上!让(家) 里再多一个硕士,一个博士!【东东】

很难想象大堆的《家游》怎么会跟习 题拉上关系, 莫非现在的数理化 习题集也

能全彩制作、包装精美了,呵呵。最后再祝贺你在《家游》的鼓 励下考上大学吧,好好学习,天天向上!【月月】



#### ●山东烟台 孙晓冬

记得前两年改版时把文渊阁这个名字改掉了,当时我很不赞同,因为人情味 之后许多时间里文渊阁中没再出现什么令人回味无穷的文章,只记得《高校事 件》和《万智风云录》给我留下些许印象。我曾失去了信心,想想从《夏末秋初》到 《生命之翼》、《星空的背后》等优秀的作品,02年以后的文章实在难以满足游戏 之外的精神需要

直到今天我看完了《潇扬》。

我不知道其他读者对这篇文章的看法。我在看时,犹如看着一场大雪轻轻落 下,结成冰,又化成水,自然之间却物是人非, 种悲伤悄上心头。没有对于这个女 大学生的过多描写;而我却想象得出她的样子。我感到惋惜,青春就如同。场间 剧,在潇扬眼里不值一提,她叛逆,她真爱,她失望,她死去……这使人愤怒和难 过,却找不到理由。这就是震撼,心灵的震撼。这也是文渊阁真正需要的

如果把《夏末秋初》比作初春的柳絮,在飘忽迷离中蕴涵着一种难以捕捉的 美,那么《潇扬》就是秋天的枫叶,在美丽繁华之后显现出沉重凄凉的动人,文渊 阁需要更多的这种文章, 去把夏天和冬天的景致补上

提高文章的质量啊小编们,也可以试着转载一些文 意啊……我正在写一个中篇, 讨一阵寄寄看。

孙晓冬?唉,我说孙晓迪啊,你发动自己的哥哥(弟 弟?) 来给自己的小说捧场……是不是有点……啊,那个 呀 "。【东东】



的确,《夏末秋初》给我们留下 了深刻的记忆, 那是因为它讲述了一个美好得不可能发生在 你我这样的玩家身上的,却又给人感觉随时都可能发生的故 事。从根本上,《潇扬》也是这样——它们给了玩家一种承认: 原来文学作品中的主角也可以是玩家的, 原来玩家也能有艳 遇、有沉沦的。其实,它们之所以为玩家乐道,就是因为它们是 真正写给玩家看的感情小说。期待着能有更多这样的玩家作 者,也期待您的作品!【狗子】

#### ●北京 张思威

真怀念今年冬天1月17号那个令人兴奋激动的目 子。那天我们几个同为游戏迷的有志青年穿着肥大的羽 绒服,换乘了好几辆公共汽车,去参加中国玩家的盛 会 -Chinaloy。虽然冒着严寒,喝着西北风, 但是玩家们 却是满腔热情, 激动得溢于言表。热切盼望 Chinaloy 回到 它的故乡——北京

回忆那个严冬,回忆 Chinalov,回 忆当天在场每一位玩家火热的心…… 虽然那几天连续拍照拍到感冒,但游戏 给我力量。【月月】



这个这个,第

届 Chinalov 我可是没有赶上哦,咱俩 打平了。不过这次我可是要作为《展会 日报》的记者去报道, 兴奋 m'…不过 呢, Chinalov 是属于全国玩家的哦, 大 气一点嘛, 咱不是还有(家游)的报道

### ●贵州安顺 李佩昆

希望《东游 能多举办 此会员活动, 11 我们这此外 地读者能够体验《家游》的温暖。对于赠品,我个人觉得众 小编亲笔签名的海报等也是一件难得的赠品,虽然不能卖 钱,也不像什么杰伦那样有收藏价值,但对于忠实读者也 是 种交戀,也许会说:"竟然比我的字还丑!")。纵观全 局,《家游》 给我的总体印象已不是一本单纯的游戏杂志, 而是一本充满了时尚感和亲和力的书籍,这证明了我们对 你们的期望没有白费。希望《家游》能够再接再厉! 另,对 子《家游》近几期以来书里散发的味,我在这里还得表扬

下印刷厂,因为每当我踢球或打球回来看(家游)时总

可以闻不到我的脚臭,希望众小编能向广 大连者推广一下此法,

不想众编的等名每报也能如此受欢 迎,之可惜比杰伦稍差,还是要继续努力 了,哈哈哈。【月月】

至于在各大城市设立"家

是啊,《家游》也很关 心全国各地的读者们啊。

游派"分部,我们早有考虑,当然,还需要 有激情的您的主动参加啊! 至于油墨味儿 的问题,我觉得应该比脚臭好点---至少 朋友在的时候还能有点文人味……(被曾 经欺骗的众朋友围殴中)【狗子】

#### ●四川富顺 E波

·直以来都很喜欢网游,但最近玩的更多的却还是 CS, 郁闷中……更郁闷的是, 大学毕 业居然找不到工作!中国的人才真的已经过剩了吗?东奔西走了几个月,还是老老实实地听父 来的建议,做个生意人。一经商才发现这条路也不是那么好走的,忙起来 引引转,这样就根本 没时间玩游戏 通常情况是临睡前开机,玩上一小时 CS,一看表,晕,这就该上床了。按这种情 况, 玩网游根本就是奢望, 折騰个一年, 军载也就是个中下水平, 没意思; 用外挂? 那不是更没意 思吗?

所以,看你们的杂志就成为我每个月的例行工作了,不玩看看也好啊 我从 97 年开始看 你们杂志,那时我读高二,断断续续的看,只看不说,那些回忆倒是挺美好的,更美好的是那些 时候有的是时间泡在电脑前。

希望你们多登点网游,也可以介绍一些网络游戏里发生的趣事。负责网游的是石子吧?我 很羡慕她,因为她有时间可以泡在网游里



我汗, 最近教传玩游戏听的最多的话是:"注意休息, 熬夜容易老 哦 "" 尽管我很希望自己能有更多的时间玩游戏,或者腾出更多的空 来陪朋友一起玩,但是首先我是编辑,然后才是一个玩家。于是我开始 羡慕那些不是编辑的玩家,因为他们比我更有时间玩游戏。

最近和一起玩《天 2》的朋友们混得久了,发现他们都很可爱,而 且最最可爱的地方就是,他们比我自己还要关心我的衰老问题,呵呵。 谢谢大家了!【石子】

深有同感! 大块的游戏时间总是被安排在睡觉前的一两个小 时当中,还好一般的单机游戏总是可以玩得比较快的,一个月下 来也能体验一两款大作,我心足矣。【月月】



呵呵,大学毕业后,我在家"赋闲"半年多 呢,又有谁了解我当时的心情…… (狐朋狗 友:"就看你天天拉我们到处玩!")其实,跟 您一样, 当自己要为了生活亲自努力的时候,

曾经的生活真的变了。就如我,每天下班回家都已几近深夜,在新买 的 Xbox 上跑跑车也就不得不上床睡觉了。不过,我没有不快乐,因 为我把更多的精力投入到做好杂志这个大"游戏"中去了! 话说回 来, 水晶版的 Xbox 真的好漂亮……【狗子】

## ●浙江绍兴 傅一苇

2004年9月刊是我买的第一本《家》。一开始只是为了极品宠物水魔兽,后来才发现原 来这本杂志不仅外观好看,而且内容丰富,现在就算没有定物包,我也会买二家》。

从上面看出,我是个石器迷,其实我还是魔兽迷。正因为此,所以我希望《家》中也能有魔 粤城报。最后,为了表示我对你们的支持,我特意买了150元的邮票编在信封上,相信这件事 连上帝也会感动得流鼻涕的"



今天有读者在 QQ 上得意地留言给我,说他收了三本九月号! 唉,都是水魔兽惹的祸,连游骑自己,也只剩一本作为工作翻阅用了 ······希望因为水魔兽而收罗《家游》的玩家们,能真心的发现《家 游》的好处,那样的话,老《家游》读者们也算 有理由忘却不便与遗憾,感动得流鼻涕吧~~

透露一个秘密:魔兽战报已经在我们的新 栏目计划考虑当中哦,当然还有全民游戏 CS 的战报。另外,我说怎么叫6 最近北京老下雨,敢情是你把上帝他老人家弄出的鼻涕……【东东】



#### ●福建南平 张清清

不要老是介绍新游戏,可以写一些游戏技巧和玩家心得,否则枯燥乏味,我 有几次差点看睡觉了。纸张薄,容易折皱。我的朋友向我借《家游》,我虽然不愿 意,但还是借给他了,还回来却是破破烂烂。书的封面封底有拉页,十分不喜欢, 自己看还好,不敢借朋友看,因为他们一定会粗鲁的折皱。每次看《家游》都先 洗脸洗手怕弄脏。有一次朋友将油脂弄到书上,不处理就还给我(现代人怎么 不爱惜书,别人的书~~)。油脂用肥皂洗不掉,要先用熟石灰涂上去,再用肥皂 洗,最后用熨斗熨烫平,结果……烧焦了,真后悔。大小编们要试试吗?

只因为篇幅所限,可能难以兼顾全方面的技巧心得,其实每期都还是有不

少此类文章, 实用性对于游戏资讯类杂志来说总还是少不 得的。

爱书-说本人深感赞同,长久以来概不外借的规矩在 本人家中一直被严格贯彻执行着, 涉及的范围则涵盖了杂 志、游戏、影片等众多科目, 怕的就是收藏之物遭遇不测啊。 最后还要感谢您所提供清洁杂志的"有效"方法,尽管看似 搞砸了,不过却很有高中化学实验的味道。问想当年……呵 呵,回忆总是美好的。【月月】

有同感哦,记得学生时代,我对待 自己收藏的漫画书也是如此呵护,而且 概不外借的。呵呵,不过对待《家游》图 不如这位朋友细心了, 值得学习。【石

> 先用熟石灰涂上去, 再用肥皂洗, 最后用熨斗熨烫平……如果不烧焦的 话,真的有效吗?! 我先用 XX 杂志试试,嘿嘿。【游骑兵】



我想知道游骑兵问的那个东西 (P88 红色史莱姆 状)到底是什么,看在我阅读杂志这么仔细的份上给点奖

晕~在文章中夹带 QA 有奖问答,你的阅读详细度 PASS, 但你是在对着问题发问而不是对着问题回答, 所以 ……广西南宁的李天说: 里面有一些怕磷怕露的东西,或

者是挡板,或是制作组的物 品, Hmm···抱歉不对啊。湖北 襄樊的刘伟佳读者充分发挥 了观察力和联想力,告诉我们 如果在大方块(Xbox)上玩 搏击太菜不爽的话,就去那儿 玩~~(我打我打我打打打~反 正它也不还手~~~)还是不对 ……【游骑兵】





你这家伙应该向读者道歉 啊!把问题塞在旮旯里,图片又小 又不清楚,谁能猜的出来?! 连本 人高达 12 平方的智商, 也没想到 那是个用鼓风机吹起来的帐篷-\_-b~竞猜活动取消,奖品充公, 留作下期有奖活动"家游竞拍总 动员"的免费赠品。散会。【小 15]

#### 邮购指南

读者可以通过当地邮局注款购买杂志。邮购时请在注款 单陷音档写明需要邮购的刊期和数量。平邮免收邮费,如需 挂号请加资 3 元本的挂号费。由于平部过程中可能发生无法 预知的丢失损坏等情况,给读者造成不便,因此推荐使用挂 号邮购方式。

剂 款地址: 北京市海淀区 恩济井 18 号院 1 檯 1104 家

收款单位:《家用电脑与游戏》邮购部

邮政编码: 100036

咨询电话:010-88115658

电了信箱: publisher@playgamer.com

## (征稿启事)

每 位读者都有可能成为《家游》的作者! 你可以在杂 志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略。 些读者认为,游戏杂 志传统栏目"前瞻、评论和攻略"是那些职业或半职业游戏 撰稿人的天下,不然。如果你的游戏噂觉够敏锐,迎点够新 豫、钻研够精深……总之有一样就行,你的文章就可能出现 A な 上 ト.

### ■ 火湖傷

口游戏文学;这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说 是最常见的体裁,其它散文诗歌之类不服。

回K文:"K文"之意取自"BBS上帖子超过 IK 就没人看" 的说法。不长不短的干字文,你可以就游戏生活中的经历和 感情作些描述,来点宣漫,观点鲜明一点,风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史: 经典游戏纵向回顾, 这需要你对游戏的高度热爱和 种鱼研究 □文化: 游戏文化横向漫谈, 这里的发挥空间完全是属于你

□图鉴: 前戏海报、原画设定、包装赏析等等, 收集狂人请共

享你们的图片 口幽默:关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。



人物:特色玩水 产业人物或相关社会人工的专访和介绍, 这里也许会出现你自己或者你的朋友。

口周边:游戏连带产品(如玩偶模型)、衍生产品(如改编自 游戏的影视作品、COSPLAY) 及关联产品(与游戏相关的影 音. 动漫等)的评介,你的消息够灵、眼界够宽的话,就秀给大 室野.

□生活:游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等,我们不能提 高生活。

■大话家游: 你的来信, 你的电邮. 你的帖子, 你的…… ■软硬具格, 成类与抗转电脑, 抗负流戏相关的产品和技术,

还有模拟器、手机游戏等间样好玩的东西。

投稿地址:北京市海淀区風游庄 18 号院 1 楼 1104 宴《玄用 电脑与游戏)编辑框 邮政编码: 100036

电子信箱: play@playgamer con

计登事员 清在束稿中,注明所投栏目名符 推着使用电子解 件投稿,正文文本请采用 TXT 格式,附图请用 90%图像质量 的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、郑 编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它 报刊, 若时间上有特殊要求请在安稳中访明,

### [2004年第8期读者调查问集统计结集]

非常好 37 5% 还不错 51, 2% 89.89 9 4%

不太好 1.8% 18 SE 7 0.1% 本期读者最喜爱的文章。 文渊阁:潇扬(上 本期读者阅读量不舒适的版页: 封座

{ 200	4年第8期何	春调查幸运馆	者名单)
江苏南京	見宁	重庆	张军
河南桐柏	郑帅	北京	麻拌
福建三明	海冲	陝西安康	马安闸
上海	提协青	山东日照	刘舾
浙江宁波	吴业勤	315.WT	2679x
上梅	方维维	四川成都	张俊东
北京	刘原华	辽江太阳	徐长人
广东深圳	迟非	湖北武汉	王文献
四川攀枝花	课师	河南许昌	朱翔
天津	田神兆	将北保定	罗绮
山西太原	杨世光	云南昆明	陈可
山东枣庄	245 abs	广西桂林	軍广华
介等东州	蔡瑜	胡南丘沙	GI T
北京	张择远	甘肃	MERRI
安徽合肥	王旭忠	北京	李楠
(以上读者各	获得由北京东	方娱动科技有限	公司提供的流
也脑游戏 1 套	)		

■本栏目属于所有《家游》读者,内容来自读者来信、回函、论 坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、 玩家状态等周遭一切发表的意见、病想或是随便什么。所刊得 文字仅代表读者个人观点,与《家用电脑与游戏》杂志无关。



天食天帅 Online》周岁庆有

史故事题材,环环相扣的精彩游戏任务和精美的游戏界面展现在玩家面前。一 年来,在广大热情玩家的支持下,(吞食天地 Online)在听取玩家的意见建议 基础上不断完善,从"魔法兵团"、"唤兽乐园"逐渐改版到今天的"斗阵擂 台"。得到广泛好评。在此《吞食天地 Online》的所有工作人员向支持帮助我们 的玩家和业界人士表示由衷的感谢!

### 首葉何榮縣目

1.你认为《吞食天地 Online》中最好玩的是:

A.攻城战, PK B.解团队任务 C.打怪升级

2.《吞食天地 Online》的运营公司还运营过以下哪个著名游戏? A.天堂 B.金庸群侠传 Online C.龙族 D.凯旋

3.《吞食天地 Online》是于什么时间开始正式公测的?

A.2002年9月26日 B.2003年10月26日 C.2004年2月26日 D.2003年9月26日

4.《吞食天地 Online》目前使用的最新版本是:

A.斗阵擂台 B.斗战擂台 C.撒斗擂台 D.魔法擂台

请将答案寄至《家用电脑与游戏》杂志社,活动截上日期为10月31日,以邮戳日期为准。全部 问题回答正确的读者将参与抽奖,奖品为限量版毛绒恶魔巴豆妖。

★持此页参加 10 月 28 日~31 日在北京展览馆举行的"第二届中国国际网络文化博览会",全游龙 在线(北京)科技有限公司展台可換取精美礼品!







# 2/一席吉漫画传奇 3

# 《传奇 3》《传奇 3G》系列漫画创意大赛

光通推出(传奇 3G)之际,光通公司联合 | 的宣传样本上,甚全是集结成册出版。 《家用电脑与游戏》 杂志社联合推出此项大赛-

《传奇 3》(传奇 3G)系列漫画创意大赛。

你玩过(传奇3)吗?哦,没关系,你知道(传奇 3)和《传奇 3G》吧!只要你有那么一点点幽默细胞。 把你能想到的传奇故事改编成搞笑的或者严肃的四 格漫画图稿,甚至可以是漫画创意草图,通过网上、邮 寄、mail 等方式发给我们, 你的创意说不定就会获得 意外的奖励!

七需绘画功力,只需天才创意,当然有绘画功底 的将会得到特殊的奖励。

#### 时间安排:

10月1日-12月15日

网上展示优秀的作品外,其中的优秀稿件将被刊等在 上至关重要的 票; 画作家根据《传奇 3》和《传奇 3G》人物设定改编成 负责的小编会如实记录并反映你的意见的。

光通公司强力打造的网游大作《传奇3》和 , 游戏版彩色四格漫画, 将有机会被刊登台(家用电脑 《传奇 3G》已经取得了显著的成绩。现在一与游戏》杂志十 优秀作品更有可能出现在光通公司

1所有画稿都可以通过《传奇 3》和《传奇 3G》 官网 的网站提父系统提父《别忘记注明是参加这次活动 的物):

阿娃: http://club.mr3.com.cn/newmr3/uploading.asp 2.书面画稿可以通过邮寄的方式寄往《家用电脑与游 戏》杂志社, 诸注明参赛者姓名、联系即址利申证: 地址:北京海淀区恩济年 18 号院 1 楼 1104 室 (家川)

电脑与游戏》杂志社,"麻古漫画传奇3"评委会收 邮编: 100036

3 发送电了邮件全 play@playgamer.com, 请注明参赛 者姓名、联系地址和电话:

要水: IPG 或 GIF 格式。大小在 500K 以内, 请存标题 中写明"麻吉漫画传奇3"参赛

#### 作品纤维。

- 四格漫画系列除了在《传奇 3》和《传奇 3G》官 1. 官网专区里设投票系统,你可以为喜欢的作品投
- 《家用电脑与游戏》杂志上:优秀的创意将被特约费 2. 你也可以把想法写信奇送到《家游》杂志社,认真

3 最终的获奖作品和名单会在2005年1月的《家 流) 杂志上刊費。

## 田福田里:

最佳漫画作品:1名

奖品: 价值 3000 元的苹果 POD 播 放器一个,《传奇3》包月卡3张, 周边产品1食.(家用电脑与游戏》 杂志 2005 年 2 月、3 月刊各一本



#### X周澤高作品:20名

奖品: 《传命3》包月卡1张, 周边产品1套, 《家用电 脑与游戏》杂志 2005 年 2 月刊一本

#### 最佳例意作品:5名

奖品: 价值 1000 元的 MP3 播放器 (128M) 各一个, 《传奇 3》包目 6 2 张, 周边产品 1 套, 《家用电脑与 游戏》杂志 2005 年 2 月刊各一本

#### 入期到意作品:30名

奖品: (传奇 3) 包月卡 1 张,周边产品 1 套, (家用电 脑与游戏》杂志 2005年2月刊一本

### 短债参与:

如果你有好的包意却苦于无法亲自实现,如果你 对这个活动还有更加出来的想法, 也可以发送"T+你 的创意建议"到 57575triv xvi. 我们将抒仇发布在《传 奇 30 广 45. 还可能将作的创意 45 专业美工实现为精 彩的四格应曲哦! 负费-1.2 之次)

每天随机抽取5岁至远坑家,各奖励《传奇3》包 月卡1张,周边产品1套

# hermaltake 酷炫风(Tt)赠用体验会

(家用电脑与游戏)杂志与全球领先的计算机整 体散热解决方案提供商 Thermaltake (Tt) 携手推出 "酷炫风(Tt)赠用体验会"活动,只要你是《家游》 FANS,即有机会获赠国际个性配件大厂 Tt 提供的酷 炫 PC 配件大礼!

#### 活动参与方法

1 将调查题目的答案填写在当期《家游》杂志调查 可卷上,在卜月15号前将其寄回杂志社。

2) 获奖读者将从客间的完整调查问卷中随机抽取。 每期10名(其中家游派会员5名,普通读者5名) 3 获奖的 10 名幸运读者, 请写出获赠产品的真实使 用感受并寄回(家游)杂志社,在系列活动结束后,举 过评选得出一名最具个性色彩的试用玩家,赠与 Te 神秘大奖! 幸运体验读者的感受报告,将臂载了《家 游》杂志网站或杂志上

#### 本期 Tt 耐炫大礼

Tt Hardcano 12 温度控制器 (价值 500 元)或 Tt Hardcano 3 硬盘散热系统(价值 250 元)×4 Tt Round Cable 硬盘数据线(价值 100 元)×2 Tt 炫光机箱风扇(价值 40 元)×2 Tt 内存散热片(价值 40 元)×2

#### 活动通讯资讯

专设电邮: tt@playgamer.com 活动咨询: (010) 88146003-23(小飞侠) 回函地址:见各期杂志回函

#### 医神经区

1) 您是否听说过 Tt (Thermaltake)? A. 是 B. 否

2) 您所了解的 It 是什么样的 IT 厂商? A.PC 整体散热解决力案提供商 B DIY 个性化产品供应商

3) 您所使用过 Tt 哪些产品线的产品? 并请列举出具 体产品名称(可多选)

A.CPU 散热器 B.机箱 C.显卡散热器 D 硬盘散 热器 E.内有散热器 F.电源 G 其他

4) Tt 的 CPU 散热器中最为知名两大产品系列分别针 对的 Intel CPU 以及 AMD CPU, 其产品系列名称是什 4.?

A火星系列和火山系列 B金星系列和 ComboCool 系列

# 5) 您所知道的 Tt 高端散热的代表技术有哪些? (可

A 高週波铜铝结合工艺 B.回流焊接纯铜焊接,艺 ( 私育散机技术 D 被冷散机技术 E铝挤型制造, 2

6) 今年以来, Tt 作为全球化的 DIY 个性化产品供应 商,给国内 DIY 市场带入酷炫的时尚潮流 近期将在 北京举办国内首次 LanParty 玩家聚会, 请指出具体 Bit isil

A.10 月 14 日~15 日 B9月17日 C10月17日

7) 您是否认为配件散热,特别是 PC 整体散热,对提升 PC 系统性能或是提高游戏的流畅性很有帮助, A 是 B 否

8) 您是否知道 It 的官方网站和官方论坛的详细网址? A www thermaltake com en 和 www ttelub com.en B www.ttclub.com cn

9) 您近期最关注的 Tt 产品是哪一款? 对这款产品的 哪些特点感兴趣?

10) 您是否了解 PC 整体散热的相关知识?是否期望能 够了解更多内容?















# 一场共同的舞会

第一届 CHINAJOY 大展终于要在金秋的上月揭开帷幕、《家游》 当然还是受邀成为首席官方媒体 啦。不过最可期待的还是众编和草地将手可以与上海的家友值对面了一方了牵曳场的上海读者和全国会 员朋友营造 个精彩互动的瞬间,《家游》准备了 道道丰盛大餐任你选哦 !

#### 上海地区活动

#### 10月5日~7日三天第二届 CHINAJOY 墨金的现场活动安排。

#### 1、"家游漫" 俱乐部现场人会活动

执9 川 25 ,1"《家游》-RO"换票活动中领取的调查表并填写完整的;

执《家用电脑与游戏》3×4年至志中任意。明言者调查表中填写元整的:每大限额发展会员 100 名。 符合以上条件的设者,在 入展会任 即间均可到《家游》展台凭表格换取"家游派"俱乐部会员卡 张,成为会员的你还将获得《家游》精美石品 价

#### 2、"CHINAJOY 串串條" 异宝大行动

到会观众均可在展会指定地点免费领取当天的《CHINAIOY 展会日报》(64. 通过其间特别活动推 个及内页活动专页,到活动参与广商获得"活动贴纸"。只要集齐十家贴纸,戏可以到《家游》再作换取精 美游戏司应礼品 句,数量有限先到先得,精彩评你挑哦!

礼品换领时间:每日11; 10-12; 30、15; 10-16; 30

#### 3、梦幻之星 蓝色冲击 PSOBB 内侧帐号特约发放

由朝华数字娱乐提供的《梦幻之星一蓝色冲击》(PSOBB)内测帐号600个,将在展会现场发放。每 [] 发放 200 个, 时间为每天 10:00-10:30,14:00-14:30。数量有限, 先到元件

#### 4.《家游》历年刊物展示

展会当天,你将有机会看到《家游》由创刊至今的大部分刊物,还可以优惠价格购买来弥补贴档的或 the ore

#### 全国节制活动

1、"家辟派"俱乐部的会员,将随机获得抽取的《(HINAJO) 展会目报》一份,以感受展会现场盛况 《家 碑》将采用邮寄的方式送出、请留意查收你的信件.

2、展会结束后,我们将于10月15日前在《家碑》网站的会员天地栏目里公布有奖问卷一份。问题设置将 围绕 CHINAJOY 大展及参展商的相关问题展开,会员家友可将填写完整的电子问慕发到 green@playgamer.com邮箱中,我们将从中抽取100名幸运者,把与展会和参展游戏相关的精美礼品送到 你手中.

一口气写完所有活动,突然感觉这个月的小天地里,热闹得像是上演着一台"全国人民"的舞会... 希望现众朋友喜欢我们的节目,让我们下次问一时间再会、

家里的 party 气氛越来越浓了,各位留恋前面那么久,总算翻到草地这页了。大话里的 活动多吧?有没有发现不少活动都是会员优先的特点?虽然聪明的读者看后都已经磨拳擦掌 了,但为了让会员朋友更清楚自己参与活动的优势,我还要总结一下 划嫌我贫,谁叫咱老是 垫底儿的呢(其实要想提升地位并不困难,只要大家在目后的问卷间函中,多说几句好话, 照我看,不用等明年改版,响就能排电娱实况前而去! 草地做乐歪状)

1、酷炫风(Tt)赠用体验会 Thermaltake(Tt)提供的奖品很是诱人,连续三期的每次 10 个 狭奖名额中,5个是咱们的! 想要赢取大奖的会员朋友,别忘了在问卷中大大方方的写上咱

2、(梦幻之星一蓝色冲击)内测帐号特约发放。该帐号在十月展会上,将向参会者发放 600 份 在杂志中通过 10 期间卷回函发放的 200 个帐号,有一半是留给会员的 还是提醒大家在 索要帐号的同时标谱自己的会员编号, 切勿错失良机

此外、《家游》将参加 10 月 23、24 日在北京西单图书大厦的期刊征订会 感兴趣的家友 可到现场对杂志 2005 年的改版情况做一了解,现场征订享受特别优惠,并有精美礼品赠送

家游派小 T·绿草地







近日, (家用电脑与游戏) 杂志社通过清理库存和调配资源,整理出现有的 以往各年"家游"出版品,供各位家方选择。

	2000	9 7	KIN U	(Professional	100 7		
期数	现价	规价	现价	现价	独和	排件	1130
L	6 00	-	-	5 00		5 00	5. 00
2	6 00	-	5 00	5 00	5 00	5 00	-
3	6.00	-	5 00	5. 00	5 00	a. 00	5. 00
4	6.00	6 00	5 00		5.00	5 00	5 00
5	b 00	6 00	5 00	5 00	5 00	0.7	5.00
6	6, 00	6.00	-	5 00	-	5 00	
7	7.00	6 00	-	5, 00		э 00	5, 00
8	7 00	6 00		5.00	5.00	5 00	5.00
9	7 00	-	5.00	5 00	5 00		5, 00
10	7 00	6 00		5 00	5, 00	-	n 00
11	7, 00	6 00	-	5. 00		-	5 00
12	7.00	6, 00			5. 00	o 00	5.00

## 邮购簿知

- 1.请在汇款单附言栏中写清所需产品编号和数量。
- 2.邮购以上产品或刊物, 嵩加挂号费 3 元次, 无挂号费丢失不予补寄, 请
- 3. 因库存有限、请有意购买旧日书刊的家友、事先通过电话确认购买
- (010-88115658)。电话确认后5个工作目内见款寄书,没有汇款我们将 转让下一买家。谢谢您的合作。

# 超值洗助 经曲收额



编号:015

(議影 F1 2004-世界-堡 方程式大美賽?

〇原价:36.00 ●惊爆价 9.90

全书 16 开,全彩 160 页,附 1 张光盘



编号:018 真、封神演义珍藏版

O 86 HS 65 - 198



●会员价 178 极度稀缺真全白银亲情寒献珍藏版,全 国限量 2004 套 内含物品 游戏音乐、开 光制作过程光碟 用示四大钥制护导物 品,来自高山佛教国度尼泊尔手工制作 西臘大昭寺活佛开光。



编号:038 (梦幻世界 权威攻略宝典)

O原价 3NIH

●惊爆价:990

全书 16 卉, 全彩 192 页, 附 1 张光盘



编号:039 (神創山河)

〇原价: 19.80

●惊爆价 ノ 約 新淮网最具人气的网络游戏小说。

超值附赠价值 40 元的 《創俠情緣 line) 斯手开户卡







初的"他剑奇侠传"是小之的吟典, 允论它出多少杂绘集, 都是 更又 无法超越前人的。譬如人的初恋, 曾经沧海难为水, 再难有那种 激动的情怀了。但是, 在网游如日中天, 单机目插调 奏奏端的今 天, "他剑奇侠传"的线什无疑是最值期待和最具影响的人作, 犹如给单 机逐们的 针 强心刺, 带着希翼从冬雪度过春风, 再到这炎热的季节里 来学变这 道 英套

《何情篇》的故事设定在:代之后,两集之间的则情有所关联、并且 :代的很多角色都会在本集里出现。这一集从结构上来讲、则情相显清 弱。但在迷宫上是下足的功夫,某些迷宫庞大繁复(如阳明百纳、厥阴心 起逐宫),对玩家的耐心是极大的考验。本集较前作不同的地方是加入了 战斗的变身系统。在得到扩展较后可以吸收敌人的灵力。都满五灵值变 身为狼人, 攻击力和速度超强。在战场上有排朽拉枯之效。并且利用灵力 可以改变战场的赋性。封闭敌人某种赋性的法术。使战斗多了几分策略 性。还有就是道具的加工系统不再旁假、NPC,而是由队友来玩成,将收集 的道具哪送给队员,可以制作武器装备饰物和美食,不但能提升好感更。 更给效集狂们增添了几分乐趣

好了,前话少说,让我们同游问情之旅吧~



南宫煌自幼被蜀山门收养,在常纪的照顾下过着与世无争的生活

在劉山弟子中, 啤酒成性的可徒钟与他最为示过, 智符政称可徒为老清鬼。这一天, 唐宫皇为老清鬼下山 尖清, 在唐家摩的街上遇到, 名道士聚赌编钱, 便上前载分了他的纳人伎俩, 道士只针钟中点人, 在道上留下的布袋里找到, 枚右钱——壮果四十,这时看到铁笼里关着, 只桃妖, 有其情状可怜,便打开牢笼放生。往前来到百个腰灰清, 却发现身上的钱装不裹而飞, 让是来到街上寻找偷钱的小赋

街市上人浦如潮,南岸忽然回到一股酒香, ୌ露主去十月算爵取惠少 年身上的酒壶, 本科被礼敬的李一思发定,两人在面间的街市。打下起

来,那具离布洛地种碎,看今 想出类的表情,尚高将身上的印景图 [送公子他,李思传接给他炒量。平可命取敌人身上的装备物) 李 思涛去后,有个来为两角看到客枝对水,去和的告示。 为市来的两角后,对客处以来,去那个第一个是对于 将思梦遍使后,而对脚下足取来,还原等客栈,从老板口中得知树下有好物出发,开始煞有其

栈, 从老板口中得知树下 有妖物出没, 开始煞有其 事的作法旋纵, 不思瑟鞋赶来 与南宫吵了起来, 两当目怎不 敌, 对棋手订仓。 这时 各核中 的神秘各核接投妖之法, 两人打 收满款, 了妖刑争而除存储



#### 支线任务:

【的呼唤】吃人任务章穿持我的动攻 芒各八硫铑矿等代,可指于助 多方角 色 换价氢金头之富的 智仪。

. 师术望礼方的心, 且遇到麦克, 打听到登云麓迷宫的信息,

2 台 : 罗曄之前往蜀山西侧高堂厨房,调查左边的菜盆里的鱼遇到叫 "教世 王" 9 ) , 稅

。在里斯山外城南部的西南哥都一次小狗地瓜 采皮对话它变变 (1) (4) (b) 包达雷斯 (4)

1 维萝二芹房有一只大葫芦 走过去圆条门会的机关 似作用毒生儿一直的 提供· a 三 1 t s 的导致

、理 事」や林星介一名の場合は主意大丁会と見ずられて、 すりど 的を信会出し、病験で 複名が終了意と言う点で

・「京城京南年星」かーで大川で「推査」、ルップ、「建て収滅さずですだ。 でイトと屋町中収拾鉄気投出も「収で火」ようでもできます。

生物。民《甲鉴》,有一个环子 原连巨公门先开在公司出。 在二人们会执出 麦克的原子 技具用电磁的图像 "技

离开唐家學到登云號,在这里正好遇到要上獨而的盡想,两人于是結伴往迷冷 深处撥案,这里有两片迷宫,寻找机关开启铁歷來攀越到高处,往意机关对队员的 属性有要求。在第二片迷宫的西北找到一座亭子,踩下踏板打开最后的通道来到蜀 也。

蜀山的气候变得现热沉闷, 殿守山石都龙湖在红色的光芒里。温慧初到蜀山竖 乳新鲜, 好衰盎然地四处游玩, 南宫沟则得补蜀山四侧其老清鬼受待任务。司徒钟别人的刘清香变得以致勃勃, 来到屋外在侵命南宫万到读, 在屋里正与司徒钟卿人, 独 低字云进来将两人数落了一顿, 这时空中传来召集京学的钟声, 于是来到后山石至道上们被分派往地脉探看, 等道上离开, 看到那只稚妖出现, 〕 是跟祥它找到了温馨, 在两人说话时, 听到用咖啡目看人读话。温慧好奇心起跑过去廊后, 南宫已起边盆, 可到里面常门徐长卿和尽老的"说话"。他们看为我歌地眯的人选而发愁。门外的两人排提之中, 温馨一拳将前写到数里,徐长辈认为南宫就是不相的人选。而长老则不以为然, 出大殿, 正遇到老气横秋的常浩, 温慧也被他的弟子提住, 在掌门的询问上温慧进出是来, 寻找净明长老的"当她得知明净已身故多年时,一时问你然长贵, 海生在"当地、南宫四到家里与义交说话, 希望能为蜀山办点事情, 证门里的人员服相看, 好被接纳为真正的蜀山弟子。

在苍茫的暮色中,南宫离家往前山的东侧走,温整神出鬼改地将两名蜀山弟子 击锋,两人,起往地球门户的两里探查。这里迷宫可以搜到人量定物,在迷宫两边 用机类打开正中的石门,进入人厅发现蜀山弟子的尸体,与奄奄。总的常投设话。 得知这里有克制蜀山弟子的哪气,两人于是棉门户大厅里的尸体搬运出洞外,当学 门附趾跳果的情形后,派南宫型前往绿萝山见清冷山人,并传授给南宫程别到飞 行术(大炮图开自)。拜别掌门后到后山找到起楚,两人,进御到飞传经梦岭。

FED. HER. D. THER. D. D. L. C. L. C.

在餘變時两人分進扬騰。南晉只好往另 条務探索、不远处遇到儘恐在与十差 繁设活。原來應是从人版手舉應股的,在这片山林里迷路了。 设活的时候出现 只 行傳,令力将之击败。"人结伴而行赶往膝梦山、煎加的逆汉变利。除来处孽地。但这 在看台邻近的地方会出现需要。表示可以跳跃、全击侵》。来到绿步山的未生空见 独游冷仙人,他的帅弟殊明仙人正在索要五灵轮。南宫等人进去见清冷。追明来忘 后清冷说出蜀山地脉的五行属性与人的经脉相对应,只有将剩下的地脉打通才能 後髮蜀山的原泉。南宫自告奋勇勇打污淤堤堤险的任务。清冷便将五灵是合到他的体 内,纳之为弟子并授予《风源》。出来生常过桥找到温馨和蓬絮。三人。起雠到返回 蜀山。 在蜀。蓬蒙高岚、看她枕心忡忡的样子、南宫心里有些相心。 和繼慧 起到无 摄阁原军门、徐长卿挟给《杜隐》。 回频家里与常经遗话后,两人 巡往地脉门户大 方进入浦门。在少阳:通速宫 再次见到下蓬絮。 随后,只横突的波罗大上出现。 将它打握后 二人社进宫深处行去。 这一是有五条上通道。 每条通道两侧有穴间石 室、要利用里面的跳点社复传送。推动四只木箱来开启正中通道尽头的大门。 先规 有门台的名小牌、上面写着一层迷茫的行走顺序。 进去后的走法如下。 在,中,左, 中,左,左,右,右,在,中,右,右,中,右,右,右,左,右,中,左,左左,

血數字新增的话表示方向正确。如此減少可返回重走其它方向。尽量不要使用传送 点回入口。来到第三层再次遇到被罗大王,打败它得到雷觉。三人在墙上找一道暗 行,穿过地道来纳里蜀山。

里蜀山是与世隔绝的妖界。在路上看到"名勇士在杀小妖,看到三人猛地跳过来挥刀砍杀。这时"位白衣白发的少年星敏出现,将思堂劝走井问三人道 账过来挥刀砍杀。这时"位白衣白发的少年星敏出现,将思堂劝走井问三人道 数、星歌离去后众人在里蜀山闲进起来。这里游荡看各式各样的小妖。他们和平 其处于不会主动攻击人。在南城有一幢石头成屋,走到这里是紧和温息想织粉缝 镜,向南宫抢怨起来。忽然听到成屋里传出小妖的声音。进去后看到三只妖怪在 商设讨论。除来他们的场妖壶被一只押骗骗走了。众人答应帮他们将宝物找问 来、说话的时候逐职因为你吃如意果而使身体变水,南宫等人于是在城里投霸员 押猎。希望依得如便逐黑恢复的方法。来到外城两北的石屋宿。这时一只小妖 过来说找到那只押猎,无是问到饭屋间打那!押猎,车后才发现上了那一只小妖 的一句。二人回到成屋里休息,这时屋敷给大家送来美食。蓬絮风卷线云散人吃起 来、其他人则有了呢也不肯进食。在蓬絮坑饱胜了大呼过舱后才放下心来,仍成 的"包也还不再进食。在港絮坑饱胜了大呼过舱后才放下心来,都成 100年的,只有上在麻牙在雕碎。在思堂赶来提供的推后,一行人来到药房后找 到了地脉入口。

来到账别心包地脉、第 层是晚人的迷路。要沿曲折的通道可找机关接通 层的关桥。在开启五个机关后走到迷路的两两角上梯子沿着。层的宫中天桥到达迷宫的东北角出口离开。 「层要有通通力技 道剑柱机关,移动看接通通通,由在迷宫的脸北部。四层的中央是人边形的右台。八个边分别连接着人个小平台。行业的顺序为东南。西南。两方、东北、东方、西北北方、走到北边的出。平台。这时空中忽然出现闪电。南晋变身为一头可怕的狼妖。打败出现的怪物。南晋为自己的变化感到很感不解。这时城事他从出现就之恢复形象。这学了清冷仙人的法术才会带来这样的后果,上是传其"提灵法降",可在战场上使用五灵轮吸效敌人的灵气。当天灵着满可以变身为般人拥有强强的破坏力。并且可以使用灵力来改变战场的属性并到印敌人相应属性的法术。

离开地球來到鲜州地界,这里是个皮城小镇,看样了温慧对这里的特勢并不陷 生.來到广场,現室市縣人工要烧死他们过去的族长.遇影心中不满,上前床责他们 野蛮行仓.那个应满以醉自是另有一番理论。南下于是上前被奔走鬼。但萨满定 是不吃这一卷,老紧温和的心漆满心理儿均,得如而就长时市,发重烧的高兴两人,是一个难猜的谜团。在特品元支侧树后,得知他山不能言,头脑脑破的:吴神岛 或是他的代告口告。二人在他的常领产前往纳林河道,试图找出河道,并深的威雨, 这里的逐等较为复杂。要过回转道,寻找辘钟来打开石间。再由打开间通道稍行,来 少址混有原端很多鱼网的地方找到一层的入口,在进去之前先往这宫的西北伯我 另一出口,在山房里可找到1多只宝箱,有头面的补给可家。在一是要开启机关来 落下冰村连接通道。由北方出口到一层会遇到一只十灵停,正是它用身体阻住了河 追的水流。打之打败后将它的幼力,常到安全地带,上灵停心愿已逐化为来增。众人 得到1灵珠,水流奔腾春涌入河道,河道两岸绿色烟漆恢复了生机,胜州人欢欣波 舞小场往,美游收放。

> 京三回。京京京三日新選問台町四百 全地京罗 郡政地民会長兆

来到禁运付卖运满端运的工卖店,构造在偷债款书下不定路的人种,做未与 有到要现在与温整设品,从他手上靠到值赚级,这时哪还合成系统开启。在客栈中 可进入增达系统,将接集的通讯送给队员可以取做出各种装备物品或食物,每成功 "件增加。或好感晚。"



In the safe fine as the entire 芬· /: 的妹妹,并得到信物白玉吊坠, 在后面的剔情来到血濡 · " ,到高升客栈的楼上会遇到慕容雪,她正打算起身往施洞 有一瓶药。到胜州将药交给篡客原得到石斛花种。

解决河道事件时在迷宫会遇到绿色的怪兽冰鹬、用还神丹给他疗伤。在完成河道后 会自动回到胜州,这时立即回到纳林河原会遇到妙云,得知他死后已嫁给河里的水 妖冰解,得到毒龙胆。回到城里到斜人柱乙找何氏夫妇,谎称妙云并未身亡,已嫁为 人牵过县查福的生活

【圣姑】在胜州河道事件完成后,到绿萝嶂的出口附近会遇到被苗人追杀的圣 站和鲁儿,为其治疗后将茶叶蛋、柿饼和糖葫芦给青儿吃,圣姑和青儿在临行时嘱 托南宫等人寻找解盘的高人, 在游戏后期到施洞时, 进入女娲店会遇到小彤和梦 儿,她们在为傀儡姿姿折思,等她们高开后到唐家堡会再次遇到圣姑和青儿(唐家 堡往登云麓的出口处)、然后回蜀山将圣姑书信交给徐长卿、再回唐家堡将赤雪流 珠丹送给圣姑,得到笛护符和圣灵珠,最后因蜀山的西侧房间找独孤牢云,将笛护 符给他看过后任务结束。

1. 到蜀山后蓬絮再次离队,前往后山无极阁见堂门,得知由于打通地咏蜀山发 **生活鸣异变。回到家里南宫开始关心起自己的身世,可是义父顾左右而言它,似乎** 有什么隐情,谜底只有由自己来解开。弊色降临,南宫离开家门前往东边的经库查 ,划资料, 月光下看到徐长卿进入经历, 海元戈也感防其后, 形迹很是可疑。进入经库 在 持架上找到 本书, 记载看母亲名叫丝缎。来到 层听到徐长卿的长吁短叹, 在 思念一个叫紫萱的女子,在他发现偷听的南宫后,雷元戈突然由身后发难,徐长卿 轻巧起化解将击折倒。徐长卿并非深究品元戈的事,南宫将他带出经库询问原,对, 备元支默不作答。在雷走后南宫欢放心不下, 于是来到他的居室, 蜀山弟子单人房 乙) 叮嘱了一下,然后内家休息。

#### 支线任务:

345

【五缸草】完成胜州河道事件后,在蜀山西侧的绣武场会看到温慧和司徒钟发 生命吵,原来是为了使用练武场各不相让,南宫恒连忙上前劝阻,并介绍司徒种的 超强去力武功、温慧听了不觉心痒,想跟司徒钟讨教武功、司徒钟委把寻找一枚玉 紅草。在后来到厥阳蔽日东南迷宫可找到玉红草、回到蜀山找司处钟任务完成,

天色微暖,南宫曾打算继续打通下 条地脉,临行前往无极两向徐代卿道说。 殊明也在房内断送给南宫一本《水境》、由地狱门户人厅到阳明百纳 迷宫,于蓬 个,分别在迷宫的东西两侧,不过领按固定的顺序来开启。在开始往西走开第一

:层迷宫较为复杂,这里的浮板有不同的颜色,相同颜色的浮板会同时移动,这里 的具体走法为左(青)→上(粉红)→下(金黄)→左(橘黄)→下(蓝)→右(绿)  $\rightarrow$ 右(録)→左(紫红)→上(藍)→右(紫红)→上(金黄)→左(绿)→左(青)。 .层迷宫是 座侧形的大厅,墙壁是高低错落的迷宫通道,需要由升降平台迂回行 进, 在迷宫的顶部遇到 尊破败的看像, 温慧愉怒中上前痛击这尊看像, 不想它会 把现血迹,血魂姬这时,此将南宫等到梦境之中。

忧惚间来到 座城中,看着赣次栉比的楼宇知是京都繁华之地,看到树下有一 名张型的女孩,便上前问路,得知她就是自己的母亲丝缎,她正期待着与尚书公子 周赤炎的约会。为了了解父母死去的真相,南宫悄悄尾随约会中的周赤炎和丝缎, 来到城南的巴边找到他们, 然后到客栈附近的推床可再次找到他们, 最后到可依然 坊看到赤炎在送丝缎回家,这时南宫增知道他们就是自己的双案。又是 降忧惚, 天色已经黑了下来,南宫发现自己站在尚书府门前,看到蜀山长老净明和相国小姐 · 、来他们已将赤炎制服准备关到锁妖塔。在跟踪长老的时候南宫被察觉, 危难时刻,丝袋突然,出现挡住了长老雄浑的剑气,净明为了给丝缎行伤将她带到了 911 200 ... .

来到蜀山已是数年之后。南宫躲在屋后听到丝缎和紫萱的谈话、紫萱打算从锁 妖塔释放赤炎,成全他们的美事。在赤炎跑出领妖塔来前相会的时候,大批的蜀山 弟子追来,南宫现身挡住了他们的去路。来到石村,在一个小院里找到了父亲赤炎,

家人团聚吃了一顿饭,在晚上客房南宫正要与父亲相认,这时大地晃动有怪客来 费,南宫终于从梦中醒来。

## 等可可。65多尼语 华丁沙姆熙晚春 與門庭園 完成物配的胸膜

在阳明百纳上迷宫找到仍沉睡不醒的蓬絮和温慧, 从她们的梦话里人概了解 了温慧的身世,以及蓬絮对自己的默默情怀。离开迷宫后落入河里,被绱急的河流 冲上岸,发现温慧和蓬絮已经离散,于是振作精神在迷宫里寻找两人。这里的食人 花可作为传送的通道, 不过穿行时会掉 定的血量。在 片树从中找到两衣的温 慧,两人继续前行,见 只妖怪正提仕蓬絮,星璇为了救她被击伤在地,南宫于是上 前与屠肆人战。此战必败。在一定同合后战斗自动结束。屠肆于要大开杀戒。此时魔 尊重楼出现将之击毙。在重楼走后,众人一起寻找出口离开了双溪迷宫。

#### 支线任务:

宫便嘱咐被救起的方她生来照料凌宵的牡丹。后 依,得知她是凌霄的转生,再到武器店神依依夫出 ' , , 1, 3 4, 5 

[ + ] , and a to a to the content of 的念怨,得到苹果酱。

由从溪来到里蜀山外城遇到思堂,星璇不顾思堂的劝阻,和众人一道往外城南 部找到太阴归尘地脉的入口。第 层迷宫有梯子可以爬到墙头,由墙壁行走到另 瑞技梯子爬下,来到迷宫的东南角,见墙壁的藤蔓工生长着奇特的果实,蓬絮忍不 住采摘了一些。在迷宫的中央有工字型的转轮,启动机关可接通相邻的通道,绕行 到述宫的东北角扎到出口到"层。在三层迷宫的东侧找到出口,不过道路被一只魁 妖挡住了,原来他误食珠圆果体态变得臃肿起来,已不能挪动半步,于是大家答应 给他寻找解药罐空草。在迷宫的中部有四个转轮,用机关来切换通道绕到迷宫的北 边,绕到西南角找到出口回到一层,先到墙上踏下机关,回到下面的墙角拿到蹑空 草。返回三层东侧将珠圆果送给魁妖,返回人间的通道打开了,在星璇离队后众人

支线任务: ( ) ( ) CONTRACTOR AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE P " or office

[ + + + 2 ] \*\* - + | \* - + + \* - + + \* - + + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* - + \* advantal and block and block Entra de la constantina della All a commence that all the

蓬絮在蜀山故道化为桃妖离去,前方的盘山道要跑到路边的空中浮台去路机 关,打开下一道石门,直至将山道尽头的石门开启。穿过一层迷宫看到山腰的军队 营盘,原来是温慧的哥哥温策率军来打蜀山,要将她带回去与室韦族长联姻, 进入 军营打败二名士兵,这时温策率队出现,温慧为了南宫安然脱身,便随兄长离去,但 南宫还是被土兵捉住准备处以极刑。就在急子手准备执刑时, 桃妖突然出现, 南宫 煌被它救出来后前往帐篷解救温慧,这时军营里寂无一人,看来军队已办到蜀山顶

蜀山故道二层是较复杂的水宫,要利用机关打开强路的石块,有的地方要利用 浮板《往空中的平台开启机关。来到蜀山的山门看到温策在盛气凌人的要求蜀山 交出温慧,否则就将山上的占殿烧为灰烬,徐长卿和独孤字云则极力功阻。最后温 策终于下令炮轰锁妖塔,这时暖鼻重楼在空中出现,挥掌将山脚的敌责摧毁,温笛 见势不妙只好带队泪丧地离开。

宝等不管 血胞脑骨易外管 金金泰爾 乌尔宁克斯曼图

回家遇到雷元戈, 得知掌门要他们继续打通地脉, 于是一行人由门户大厅的水 门前往太阳华池迷宫,通道上的石门将大伙组件,只得返回蜀山,回家与常纪说话, 然后往前山的东侧花圃附近找到桃妖,南宫煌上前和它聊起天来,不知哪句话触怒 了这只小东西, 狠狠 口朝南高煌咬去, 南宫煌中毒昏倒在地上, 温慧出现为他吸 毒疗伤。醒来后南宫再次化身为狼人,惊惶之下回到这里找常纪,徐长卿来到家里 为他恢复人形,似乎他们显对这 切有所准备,

#### 支线任务:

【《《中】祖前、文诗《首篇...,本》 《为《新》为《《新》 mor and sales and a second 会行到梦典有水

据徐长即所说,着要化解南宫身上的妖力,须前往锁妖塔寻找化妖水,因此第 . 天醒来后, 南宫 行前往 无极阁技徐长卿, 被他传送到锜妖惑的所层。 由楼板上 的制跳到第九层,由浮板漂到对面转动辘轳,将八层西边的 道墙壁打开,连接通 往楼梯的通路。九层的两个跳点分别通往八层的东西两侧。先往八层东侧拿 些宝 箱,再返回九层跳到八层西侧,上天桥找到跳点到七层。七层的入口是一个座有四 条通道的平台,先走北方的通道绕 糰到七边开启 道机关,迷宫最北的 道墙板 消除,阿到起始的平台走东方的通道绕到迷宫的东北角平台,三人掉落陷阱到第六

层、醒来后看到昏迷的滋慧,叫醒她后雷元戈找来了化妖水,而 盐慧的传家宝洞冥宝镜却不见了,大家于是决定往镜妖 塔的下层找找看。往迷宫的东北方走找到出口到第 五层,这时要到迷宫的东北开机关,再由南方平台踩 浮板到中央的平台,按东、西、北的顺序往各处开机 关,由东北平台找到跳点到第四层。四层迷宫要利 用水中平台上的机关来提升平台连通空中铁链的 通道,不过要注意机关的先后顺序,否则退路会被 切断。具体解法是:先到迷宫两侧的出口平台正东方 的平台上开机关, 再由浮板到迷宫西南角平台开机

关,接下来按顺时针的顺序 路开机关,绕到东南角平

台后,再往东到最后 麻平台开第上道机关升到空中,沿着空 中的铁链 自跑到西边的出口平台。好不容易找到出口。南 然脚下 滑落向血池,重楼出现将他托了上来并将众人送到前 州的 间屋子里。

在新水安当铺里遇到景大(一代的主角),他已和唐家马 见在这里结婚生子,成为丧妻如虎的典范。南宫认出他正是 当初在唐家堡指点温慧提增坛子妖的人,便上前请教开启太 

弹"或"洒金等"。

#### 支线任务:

【景小楼】在第一次见曼天后离开新永安当, 返回前厅 再次与景天说话,得知景天的儿子跑到城里玩去了,企人干 是在渝州城里寻找这个调皮鬼。先来到城北的城隍庙外面 有一群小鸡的地方,在屋后找到小楼,在他跑开后到渝州东 南的河边再次找到他、第三次他会出现在渝州上层的吊脚 楼飞屋中,从屋主口中得知这个小楼原来是个散财助人纳 大善人, 第四次在渝州西南的什林里见到小楼,旁边还有 他的伙伴白虎和儿童,南京维等人单与他们比击,取胜兵 小雄鹏《镇行剑 演录号天的会创

【古苦】在与景天对话后,在门旁看到曾在唐家堡 遇到的举三思。原来他是景天的旋桨,对话得知雷见将景 天的古董处理掉很多,它们如今散落在渝州城的各处,南 宫受托去寻找这些古董,得到蒙天雷围谱和梦溪杂录 203 页, 先往俞州上层的吊脚楼两拿鸭嘴形柄漆盒, 再到渝州北 部民居丁找到曾仲祥父查,见屋里没人正要施展妙手空空。 这时一名小女孩发现了他,南宫无地自容迅速遮开。在 城隍庙外找到李三思,两人一起到女孩家听取她的 要求,接着前往新安当找景天,不巧景天外出谈生 意,回到女孩家里遇到女孩母亲要到那只妻,奉三思糖 绘南宫银杏子、

驱散鱼群,结果神约室愿赌服翰,温慧将南宫拉到一 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 , 1 种选择,如果选笑脸可提升温慧好感度,如果选苦脸 " 、 。 : " '; : 、, 1 约皇,神约皇传授给她"乾坤一掷",战斗中可用金钱; 400

戏。在游戏开始要在场景中布置陷阱机关,任务开始后小鬼会出现,被撞击的话会 的机关和陷阱来对她造成损伤,连击的话会得到较高的分值,那些在时限内将龙葵 打败后会进行结算,扣出道具所花的费用,得到奖金的话算是通过一关,连续通过 五关后任务完成,得到驱灵大师的称号。

# 他心理思见见假思 御界取得 那是一個個思問

行人告别景天,御剑返回蜀山,在无极阁外遇到蛛明仙人,他验了一下化妖 水、然后众人进去见徐长卿、常门用化妖水化去了南宫身上的妖力。并传禄给他 "剑神"。从此南宫煌不会再突然变身狼人了。但在战斗中利用五灵轮的灵力仍会 变身攻击。离开无极剧和温慧吵了起来,温慧气愤地跟开了,南宫担心她发生意外, 直追到后山听到雷元戈和温慧的读话,知道雷元戈早有意于她,心里觉得徬徨无 措, 失神地朝家里走去 .....

第 天来到地脉门户大厅,由水门来到太阳华池迷宫,在石门旁遇到蓬絮学会 "五毒归元"。使用景天所授之法打开石门,遇到等候此地的早璇,三人开始往迷宫。 深处探索。先往西走绕到中央找到出口。第二层要往西北和东北边平台开石像机 关,由出现平台搭成的通道前往中央出口。三层的迷宫是连串的环状通道,一直绕 到中央地带找到一座石碑,上面写着 些阴阳平衡天人感应之类的话,南宫上前将 碑文拓印下来、准备带回去给掌门看、打败妖怪感月后、三人由跳点返回到里蜀山 小城。

在里蜀山外城得知出现了神秘的魔界之门, 在星璇离开后众人到废屋等候消 息,这时是璇传送消息说思堂受了重伤,约定两人到南部的山洞会合。在武器店后 面找到 处山洞,原来这里是星璇的秘密基地,在里间看到神魂无丰的思堂,得知 他的魂魄被拘禁在魔界之门里,南宫和蓬絮要行魔界之门找回思堂的灵魂。

在废屋的后面找到魔界之门的入口。进去后发现这里的迷宫象一个六面体的 魔方,每 面都是 层迷宫。在第 层要寻找机关接通天桥的路,走到西北由跳点

铁

75

# 极限攻略<sub>E-PASS</sub>

到第四层。在四层先开启机义升起中央通道、绕频两南核到除占 到第三层。 "层有四个相关。第一个自动一次、第一个两次、第三 个不动、第四个两次,由尽头的能点到第三层。到达一层 连宫的南方通到是城的手下用。临死前告知这里有化欧 水、进入这里的的标合。都先去奴力束手持能。往前到逐宫 第五层,由平台,继落落下去。先往北上线到南方。在中央平 6月开下面的晚也来到领六层,在第六是由平台升上去找到蛛 明仙人的影子,原来这个魔幻空间是他用法力幻化出来的,为了 關索里蜀山内的妖怪以保证蜀山和人界的安全,打败了蛛明重 楼会出现。他将星璇的灵肉合为一体。南宫烟从他手中拿到千 被魔是,用它可以往来于六界,不过具能使用 次。

回到里蜀山的秘密基地,发现思莹魂魄归体已经无碍。这时少朋越期的脱点出现。在第一层迷宫遇到幽影。 在地归队后一只小蛇尾蛇成人潜行、来到落。层温碧越步。 袭击,南宫煌料到的时候小蛇倏忽。闪不见了,一旁的蓬絮旋手 为温易朝荡。第一层是水中连串的平台。高美星用于贝机关来连接 通道。来到等四层接到受伤的雷元支。那条小蛇再次出现。看样子它 对温慧充满了敌意。当南宫要赤它的时候。雷元支连行由止。原来真正 的温慧已被幽榄化为这条小蛇,而现在的温慧地是胸堤假粉的。打败了 爾奴,南坡吸收有与场所人身上心里的怨气。在她速走后温慧终于恢复 了人形,一个人由跳点来到一座女娲占贴之中。

#### 支线任务:

gas,

275

【盗药贼】前往少阴减碧之前,到里蜀山的药店会看到金剑药在空中行走的一幕,然后追到外城北部的山湖口会再次看到金剑药,进入湖里与里面的理龙和高超 法治,卫服不引,通由,他心,支付药膏,向它,途及犯前往药房也污钱,则到,间两样, 程龙和霜凝淡话,两人终于被星瞰的作为感动,霜凝上前传授给绝技"空",在战牛 中有隐形的功效。

在女協庙里听到少女离宫的祝稿。希望柳慕的陆北学能从月光城里安全归来。 少女的海前表露之遗。出女娲庙来到施湖小村,这里已耸竹礦地界。往前迁桥后再 次找到海宫,温瑟答应晚上路绝。起到月光城,才枝陆北宁,并向他面有关爱情态 均事情。到客枝体起到晚上,出城行村外走去,在路口找到等城的离宫。一行人踏着 城光进入月光森林感汽。在迷宫的人且看到"名女子在照看转逐小棚的陆北宁。那 女子见众人到来悄然离去,于是离宫宙下照顾陆北亭,其余的人继续往迷宫探索。

# 第七日,我看在里 月光级欢剧吧夏 「最少军事 里哥山东美洲结

#### 支线任务:

【云中子】离开女娲庙后在施洞楼中游迎,到河边可遇到蓬絮和槽户在说话, 得如山里出现北窗的怪物。然后上阶梯看到哭泣的挑放,跟随它找到怪物云中子, 南宫不改被岸东伤,于是另平它法来克制他, 表到民居乙找到小凝莫松,用糖葫芦 提到公鸡堰堰,回去再找云中于济某制服,蓬絮学会"雷音咒",南宫樘得到一颗雷 灵旅,

【人鬼恋】此事件在月光城消失后触发,来到民居戊附近找罗世海说話接到捉 鬼的任务,在筷子上层的北部可找到一张封咒符,这时到民居丙外面看到詹婆委和 一名孩童说话,听口气乘是一对恩爱的夫妻, 追到凭里看到白无常要捉拿那名小 強.南宫煌和雷元戈上前通走了无常,等回到蜀山后开启下 一条地脉,再次回到,施风扶罗世海打话可完成任务。

问蜀山看到天气再次发生异变,乌云将天空覆盖住,树木片叶皆无,一张海索之象,来到无股阁没有装到徐长卿,蜀山由常治、老暂提掌门之职,他们在柴卿的盘逐下准备重建锁放。来到蜀山西去块司徒中和经底字元,独低建议人家继续打通地脉,对横灰落的事智不子理会,在进地贴之前前往效势山拜动清冷仙人,在未生堂清冷仙人说出 段往事,关于绿明帅弟的朝毅行径。雷元支回清冷提出自己的意见。向长野请泉溪城明来守镇妖塔,这样或可压勒他的野心,然后需大决定返回鬼界,希望能将陆北亭和奥宫的事情作个了结,于最南京和越援长阳氦

在门户大厅蓬絮则队。由木门进入少阳参天迷宫 - 层。这里的迷宫由纵横交错的树干组成。在树干上有一些礼制和维要通达下面的树洲迷宫。在树干和邻的枝节处会有箭头蓝小、表示这里可以跳跃,由起始处进时针方向绕过走。在迷宫的中央找到严极 一层。 层迷宫与 - 层一样。也是中树干和树间两层组成 不过有的制会直接落到一层,这样又要走一遍复杂的迷宫,因此要谨慎行走。来到三层看到空中飞舞的萤光。绚丽的光影组成美妙的紧象。 众人尚对此景叹为观止。那团萤光忽然飞了过来发起攻击,打败守护神木的仙女夕瑶。听她讲述一段往事(在三代中已有所交待),一行人由出口向到里蜀山。

则到里蜀山的秘密基地。看到星璇和思意不欢而散,在思堂气哼哼地离开后,南 育到河边找到了他,知道他在为星璇的安竟担心,希望南宫舆能在下个月十五赶来 里蜀山南作,回到秘密集地的看到几颗和是累制恢复水,理璇则确弯问来开始做饭,这 时到外面切换场烧鸡阿来,人家开始销举在一起吃饭,由于还剩下最后一条地脉,打 须的活动污染,再也无法进入甲蜀山,因此这级后的一餐东海,了别感的感免。

第二天跟随星殿來到内域见異獨山的妖王爆目,也就是星殿的父亲。他们父子之间可以感觉到有种难言的确固。到了晚上在屋外与嫩日谈话,然后到河边找思堂。得知屋城就是他的问题母母。问到屋里跟随思堂进入最后的地脉,这里的迷宫分为四个部分,每一部分都领寻找一棵大树开启机火,使迷宫中的河流消失。首先是败阳战日东北,往西上到账和破日两市,这部分要往东北方找机关,迷宫里的一条河流消失。走到东南找到出口到账阻破日海南,这部分要往东北方找机关,迷宫里的一条河流消失。走到东南找到出口到账阻破日东南,在这片迷宫的两边通道可找到我宜享,往西北方投

机关然后进入姚阳蔽日东北,在遂宫的尽头遇到五毒鸬蝎魃,这时蓬絮观击 帷妖原形,这时南宫才知道原来概妖被赴蓬絮。在战斗中星璇负了 毒伤,这时兄弟俩终于相认,但早璇对于杀父仇人的事仍然违莫

> 五条地脉终于贯通、弱山恢复了往日的面貌、南宫等人由 地脉问到门户大厅、发现大厅中央出现了一个新的法阵。于是 决定一探咒竟。由地上的法所来到了盘古之心捷宫。这里是 空中高低之情的通道。在几个地点会落下石块组在宝路。 这时要另 才它路前行。一直穿行到四层投到盘占元灵。 在盘占的残窟仓室里似乎在提醒者阴阳平衡的事情。 这时遂宫发生震动出现护达等主,打败它后盘古之心 关闭,众人返回波数门户。

来到自由 是极射技徐长卿读话。得知清冷仙人 足经靖求天界、殊明被封为镇狱明 E 看守锁妖塔。 徐长卿看过碑文和片后不禁引体自责。决定离开 蜀山不再理会红生之事。来到前山而侧房间找可延 特和独孤字云。南宫线也逆意兴阑珊。虽然经过一番 努力打通了地脉,但蜀山还是僧不下他。于是决定和义 交离开蜀山隐居。问到家里南宫再次变身为瘊人。常结 等长套动的遍看他间离开蜀山,司徒特上前理论自 同样被是出了门派。来到山门将司徒神迷下也,简 的心情快是低落,打算去花闹儿墨絮柳环一下心事。

息情到这里会出现分歧,根据女主角的好感度细节会稍有不同。在花圃找到蓬 絮后两人聊起天来,得知蓬絮已经炼成了五毒珠,南宫煌功她为哥哥星璇疗伤,妖 長宝石无酸海拔独孤。山城市、大宝北京では、「ね、「」、「支料」と、「大人」 于凝魔艮进入里蜀山。在秘密基地找星踏谈话,得知修日就是杀父的仇人,于是前 往内城找燎日复仇。首先要找三块镇纸来开启密道,它们在内城的地下城中。在妖 居丑、收藏室、妖居申和妖居王四间屋里找到机关,打开地下城的各处通道,然后由 其它房间的地道下去寻找红、碧、青二块镇纸、回到煅日居所将镇纸放到桌子上 (靠近桌子,切换到物品菜单,选择桌子上缺少颜色的镇纸交给领队即可)打开密 道。穿过两层迷宫在一座大厅里终于找到镀目,得知当年父母惨死的经历,打之击 败后他会召唤出火魔兽,并抓起温慧(干蓬絮)准备与火魔兽合体,这时需元岁 (星璇)挺身而出上前解救 ......

## 1、蓬繁结局(达成条件:好感度 蓬絮>温蒙)

在蜀山为司徒钟送行后,到花圃找蓬絮时南宫会被她击昏,蓬絮用五毒珠为他 特務,因为雖不再推入大形。高品額未以不允许無人也。 检查存品法 (1) 11. 透到的主证几支利益整,在统计变量、抵达到第一等。自己专为了信证证 战争 第二次主要项目《冒險和收目》起合人八量《休日》上述以上《海》等。第二位

温慧悄然离开了南宫,而南宫则背起行奪四处寻访蓬絮的下落,这一天在草原 上看到了一块白石,上面赫然刻着一个"情"字,正是自己当初教给落架的字。在不

远处的帐篷前几名小孩子正在 围着一只铁笼玩耍, 里面关着 的正是桃妖藻絮, 南宫干是施 展魔术手段将蓬絮解救出来。 抱着它走向夕阳无限的远方。 他的背后旌旗飘摇,军队护卫 的车子里端坐的正是温慧,空 (上额末1) 《无云与军》



#### 2:温慧结局(达成条件:好態度 温慧 > 蓬蒙,没有得到"五贾宗师" 称号)

将司徒钟送下山后,到花桶找蓬絮淡心,这时温慧出现雷霆大怒,并向南宫表 身上的毒性。在山体大殿击败缭日后,变身的燎日欲抓蓬絮来与火魔兽合体,星璇 抱着蓬勃绿瘦的成小心和自己。 医马斯二氏 石,广果成大锭。这一方人和大师 日后,星璇纵身跳起和像日一起融入魔兽的体内 ......

PS-1 看的壁迹充气和气管以及一个 1 1 2 1

念 这 人他们两人未到 。」 山林,终于在星璇的墓碑前找 到含由小点的蓬絮。不喜趣的 心放线的模样。南个开始和。 香条火炬施去谷魂、丛川山 次次的失败, 从残秋到寒冬的 不断云试, 是 大蓬器双丁石 到了星璇的身影, 卓极气, 桁



## 3:圖満结局(达成条件:好態度 溫蘭>蓬絮,获得"五灵宗师"称号)

在花園技蓬絮聊天时温慧会评现,温慧一声"表广二点"如果"二、"在无核 偽先独孤り ム・然 (i) 土地は大い遊到高慧利は した。 しことい 「本本」リニューギー 枚北帝伏碧丹、到电蜀山和星璇会台。 石大八庄、体图 1七章 1右侧变 4 人

捉蓬絮, 星璇保护着与燎日周旋, 这时思堂献身而 1. 5. 121 year 12 M M 14 - 5 \* 、出夺目的光芒将按目的护体破坏。 

在远离江湖的一处农家小院里, 空气中飘荡着茶饭 , , , 南宫煌和温慧, 星璇和蓬絮就在这里隐居, 还有 怡然自得的常纪、转世为猫的思堂陪伴在他们的左右:)





州東:		-		
温慧、武器及衣服)				
11 4 1 11 14	吸作性		傳岳八卦	
THE PERSON AS A SECOND AS A SE	5-46	-	1,804980	
Bl. P. Se 16	4 62 4	-	炽炎甲	
2.6 年期496月年			人音祭服	
经 國 生 等 资	€ 100 s		N03618/18	
-0.0004	9.15		1.11.124	
<b>手打炸烙門</b>	生 电 10	-	冰龍锤	
- 15 miles	TOLE	-	昭, 光,	
1) ("1111 34 41	A. EL,		力钩种等	
*	14 4	-	J. Arraft fill \$83	
1.遊點(物品				
福福福物	0 /1		珍珠项链	
水仙花甲			17 4	
			分体、腕	
百合花件		-	施"、报门	
<b>有明花种</b>	Fr 76 **		幻影神石	
2000	-,54		前海 1.70	
i i 'i ti lit	200	-	血折戒指	
人目垛花种	- 440	-	在3.0世	
8 2 er (a	5 5 - 5	-	马瑞修珠	
2 1	10.4		绿玉戒折	
mbucus celema				
質元戈 (暗暴)	1761	-	Model	
勢水を入るの	116411	**	梅花标	
梦溪杂表 76 页	缝衣针		the t	
参 長 Vo x RR 5、	1614.11		进件钉	
4		-	市桥県	
\$ 6 3° 4 12" W	N.P.		間火珠	
梦溪杂录 128 页	查性		拥有加州	

PART INT	V. P. 400		假花人女
\$506 P 3 152 C	\$1,54 H.	-	<b>猶</b> 有器
66 g 26/1		-	膜大雷
足破 食物)			
美食517元	传统		茶叶蛋
A R S IO R	90 (5)		(B)(c)(c)
美食方21页	大豆		日腐干
美食方65页	10.00		维黄精
美食・82 和	1 69	-	輸葫芦
美食 有 85 页	煙面	-	\$4.61.05
<b>花饭,9~ /</b> ,	學 子 6.		宫廷点心

78000

美食 110° 广

\$5 X(8)

苹果酱

ARRIVE

洪



单独控制:选择一人后按[End]键,可进入类似第一人称的射击模式,但人物 无法行动,随着目标的不同,准星上会出现三种颜色,红色代表超出射程范 图,绿色代表在射程范围内,黄色代表已经瞄准目标。

添加汽油:拿起油箱,指向某车辆按下 [X] 键(眼睛图囊),眼睛会变成滴油 秋,这是取油状态:再指向某车辆按下调查键,眼睛会变成漏斗状,这是加油

修理车辆;拿起修理工具箱,指向损坏的车辆按下 [X] 键,眼睛会变成齿轮, 只有损坏程度小的部位才能被修理、前提是必须有修理工具箱,并不是每关 都有修理工具箱、

炮弹识别:坦克上的炮弹分为两种类型、分别是 AP 型和 HE 型, AP 型威力较 大,可用来破坏坦克,HE型威力较小,可用来破坏普通车辆,如您抢夺对方的 坦克应该使用 IE型,对付重型坦克则无效,

物品使用: 游戏中某些物品不能直接使用,只能通过[1] 健来执行,例如点燃 火炭,安放地雷则只能使用[D]键。

and the state of t

# Mission One: Chepel

经过 周的小规模战斗后, 苏军第23 , 了恢复状态, 伤员接受了治 · TCL经占领了Chepel 4 . . .

第 目标、概题现值 Pak-40 大街

消火德车基地的所有上兵

第 "目标: 无

钱地报道: 苏军的 T-34 坦克与装甲车开往西边的地晶区附近,率先攻击德军的逐 逻部队进行挑衅,并引出德军的两辆 Hanomag 运输车,运输车和德军士兵在苏军的 炮弹与机枪的猛烈轰击下全军覆没。一名苏军士兵带足 RPG, 炸弹通过地雷区, 匍 制爬上小山丘, 将山丘上的两门 Pak-40 大炮摧毁。没有了 Pak-40 大炮的威胁, 苏 1 1 34 4 5 11 11 11 11

----NIME 25 K. 19 1 22 36, 91 1 are a final part of \* At \* 4 \*\* A | J. | 1 41 1 1 1 , ( ) ( ) ( )



唯 週週週刊總军士兵的包围閥。并用机枪将薛来的德军士兵 · 歼灭。同时也将 德军前来支援的 Pr-3G 坦克破坏。项位了德军的疯狂攻击后。苏军士兵立刻将能够 修理的坦克全部修理好。然后集中所有兵力开始对村庄进行扫荡。同时也要抵抗从 北方下来的 Pr-4D 坦克。

# Mission Two: Monastery

第 目标: 寻找伞兵并帮助他们抵抗德军 带领伞兵安全选到河对岸

第 目标: 无



。地推进: 苏车两名坦克氏跑到识坏的 完年 京起 挺机枪, 沿着东边的间顶 归刻前进。另一方面, 篦车深进 通 Hanomag 运输车对支标地点进行了地过 式的搜索。两名坦克吴峰让了德军的搜 索、晚海 经边际发现整理率 疾厉而,由于 安城只有一个人口。而且是是"天世"中。由 血突或是不可能的事情,刚才进行搜索

多人口处遭到这两名担免兵的袭击。這編年也被抢占了。 另 2 如的读 将全兵 安全带上车。横军 1 反看到此状况便急 1 本,可借抵挡不住 4 上的机枪,这两风, 德年的 Pb-4D 坦克 着车冲向西边的河岸, 然后集体存至过河。 直游到对岸

## Mission Three: Last Ride

聲数傘兵成功后,落單第 23 坦克財的快会部队并没有得到返回 Chepel 村里的命令。其能继续前往 Produt 華姑、傘兵指出,目前声成去퐴毁下秋步次高速,它拥有亦不 最高的技术,绝对不能高入德军手中。三人来到了 Balakeya 域值,但没发现有下秋停火 第建的痕迹,他们决定在这个城间头通信水(Dudkov 前向下秋冷火高速的高息

第一目标: 在 Dudkov 的小屋与他见面 在火车出发之前将其开走 确保 Dudkov 不复杀害

第 目标: 无

战地报道: 苏军的坦克兵和牵兵、起往东边走走, 开天路上阻挡的敌人后被 辆 Puma 装甲斗平住了左路。伞兵发现装甲午旁边使油桶堆,立刻向油桶堆开了一枪。 油桶堆发生煤片, 新Puma 装甲平、龙引爆。 : 人捡起德军 五余色。 i 的时锋枪。 據 候向东边匍匐前进, 快来到跌轨处时。 辆载满德军士兵的 Hanomag 运输车间他们 开来。 i 第一上我似乎没发现他们,而整产地沿着铁轨巡逻。 ; 人利用屋子旁的弹台崩 进行补给。补给完成后。他们向巡逻士兵发动了攻击。 兔无防备的巡逻士兵自然是被 打得不知所措。 藏进定输牛也被苏军士兵像了去。 ; 人等联书运输车沿着铁轨流进 了 段路程、将锋狮而出的德军士兵全部歼灭。 伞兵跳下运输车,从下方的一个箱子 里拿起树山枪。 将粉延的敌人都一击跳,然后再从另外一个箱子里拿起啊火炬雷。

安放在木料埠旁的小道1. 故后单枪匹马 从小道向西跑去。故意引起瞪军上兵的注 意。将惨架的 P2-II 坦克引到她雷处,紧 援援市场阻击枪和豹品海科道的德? 兵逐一击毙。当他来到火车前 入履子与 Dudkov 是面。当他将知卡秋韦 次能检光午结时,立即与与李兵汗合。 起半街火车的西方出口冲了出去。



### Mission Four: Theft

苏军:人坐着火车来到了火车站,他们发现了停放在远处的卡教尔火箭炮。同时也注意到了附近的德军兵力,他们决定先个摄毁卡教乃火箭炮。看能不能将它安全运走

第 目标: 抢夺火车头,并将它与卡秋莎火箭炮连接起来

火车拉着卡秋苏头笼炮从下门出去

第 . 目标: 消灭所有抵抗的德军

成地报道: 三人下车后跑到未边的小屋 商品报了前面的机枪心,利用 MG3 型 标来,引用 MG3 型 产工车出理中下槽架, 报旁边的显片墙 坪开, 人便从这个缺口。直向上侧侧 两腰, "我到上状态火造模形成时,个床 再次明细水手停;哪墙炸开, 具含两名 担免疾则转量后,而修举于兵路火。之



15-15-15-16

總等的 D→11 坦克。 名斯克瓦再次从附近的前了里拿出摆炸了缩弹。他如上前 推破将刊准仪, 也可没有了 P≠10 坦克/摩提/- 调技也很不成常。 会儿时间就被苏 等:人全部抨火、另一名即克贝开动了火牛,并与上状沙火箭炮连接起来,而其他人 划去调客和退。其火作服处通过东南与向的人们。

#### Mission Five: Prishib Station

· 车站还有一段距离的路上,基準上人類進几分钟后應至就 会議選出部队前來調查卡執法次前總。所以不得以下年易尋出騰。西南方同是德军 育郊利从地,他们打算上那里补充炸药

第 目标:破坏所有的虎式坦克

排設未被范火節如

第 目标:将卡秋花火箭烟斗到德军小基地 消灭附近小基地的所有德军



战地报道,:人下火 与后,在旁边的绅为 前小布方向的绅为基 地类被交进,牵获利 与晚年1点话题。即 也被动力端军,他们 向将都不他们 有好种地冲了出去。

但依然抵挡不甘却 克瓦的机枪打射, 名坦克兵则乘机跑

1 時間落相剝較打的報子。同一時刻,Probub 车站派出的运输车发现了卡秋 苏次高午。将其中间了建步。余年的遗华则向弹药基地过升搜索。约过苏军的或强抵 抗、搜索的遗军全部被呼灭。苏军二人补充完弹药后沿有前方的铁轨向车站走上,使 用制挥的方法等增加的原即增出,据其他地是我慢慢爬回画北方向的2~40 组毫。 是用防运箱了事的祸地了榴弹将坦克血前的。人体 医、接着驾驶 P2~40 组克冲入 坦索货能。相受抗够反点的大系特武器。但 P2~40 坦克遭受了不同程度的损坏。确 以附近成敌人后,却全兵吸出组了。从一辆运输车上搬击物鲜!具大修岬坦克,修理 过后的 P2~40 坦克等每余的德军上兵一一开采。在原里格的仓兵配上有卡秋停火 着炮的火车。将其用往奔药基地,到达奔药基地后。他之爬上下秋停火箭炮,不断向 全站发射火箭。转减之间,干劫旁坡了一头拔降、之后,他离开下秋停火箭炮,还有 管动发射火箭。转减之间,干劫旁坡,一大战争战。

# 英军任务 目标美国

2014年8月。德国科学家沃纳·布劳德英明了努为"V-3"的"额号弹。目标是 地区、德国的"目标美国"目录。现在15粒号弹,未被英国国品工政、截至。在澳西国外落的分弹等联系或是导弹的技术所在,英国基础。
"香幣"的水泉高計法。排版收购者

## Mission One: Lighthouse

掺作有海岸线驻宇子不少部队,两门 8 英寸迫击炮更是计所有亮艇提供 为了 不基滿出"秃鹫"小队的作战计划,他们决定先读遣 名以 异众夜和毁海滩士的绝台, 计后面的邻队连续顺利了岸。

第 目标:使其他士只能够安全上岸

驾驶点要称

推毁两门8英寸迫击炮和灯塔

从北面的出口挑跑

第 目标: 磁压探照灯

战地报道。名"秃赛"队员是右"规案列结"的海岸线。孤身一人辨入西南方的 小島上。他用消止枪击毙巡巡的辖平十六。但远是被德军发现。警报标响后一群德 举上兵冲了出去。眼埃手换的"秃鹫"队员捡起地上的冲锋枪点抢击打赌,并用手

等机枪位的德军1只挥电。对路旁 运舰无人看等。他爬上。逻胞、 对准了海滩100般台。设身一被 伯雷将其排殁。接入强强争中海滩。下久,另外 两名"秃鹫"队友也爆炸。便到达了海 河流。上,向百余。而发,可是,近,因军 面进,用下榴弹对 便机舱 下后,从那个 缺口进入德军的成准。毫无防备的径。



因此失去了东南的自苗炮。两名"秃鹫"以战利用脚边的奔利箱沟追击炮地充势 房。另一条高,是一层着上位与一层上位。 反进行,第上推公司。打片和中国的 地击地人引擎外。对之们首与构约。 名以黄北、被整外放为海市直接的大型 云后,他们一人检查了附近的一辆 Hanomay 运输者,他们上午前向追击炮的了一颗 上相邻。本山中军东南的道击炮也被测误了。然后他们早有运输有向北方炮转去。

### Mission Two: Rendezvous

"秃鹫"小队成功通过了镲斗的海岸,而夔"却不知消是確攻由了灯塔、"秃鹫"小队前往 St Pol-sur-mer 的城镇,打算在指定地点从法国女特务那里获得信息和下一个任务。

第 目标: 到指定地点救援法国女特务

**有指挥所将法国女特务安全救出** 

學船逃离

推设桥



事巧遇到德军押着法国女特务走出指挥所,"秃鹫"小队 毙,并救出法国女特务。 名队员跳出装甲车,带

看于榴弹冲到建筑的后面。将 《在此的德军炸死. 并抢夺了火箭发射器, 向桥发 射了 校火箭, 将在火箭的轰炸下倒塌了。这时候, "秃鹫"小队带着:法国女特务坚 看鲜从斯桥处离开了这个城镇

## Mission Three: Crash Site

女物 务将具体的特报告诉了"秃鹫"不限、城镇几公里外有 片沼泽地、飞弹的线 物或物 各任别学地附近。地还外防锅出,沼泽地非常流险、只有本地村民 本知道安全的 迢路、如果不幸感到涂的走法。可跟随狗 起走。因为它绝对不会走到危险的地方。 第 目标、清除 医卵板膜侧趾 的被不、并 才投号两单帆系统

寻找 条安全的道路通过沼泽

第 目标: 五

战地报道,"秃鹫"小队看到德军的一辆 约式即克在公路下片使、知道德军已经 一致了此块阳浮地。为了取得与穿骨 有条效不到不从吊泽中向间小道彻如前 进。两旁的草丛里埋伏了不少也军、"秃 管""不以展示了自己的检查,大部分管 等都死于他们的枪下。一名队员起利用 牵从的掩护。用手撇舞器向插装甲半柱



现。状他以友则乘机冲上去调查飞腾的收藏,但并没有爱观导航系统,看来导航系统 已经破篷等限度于,这的核,德军管线军即将从城镇都边赶来,小职、人马上跑去两 或的村出,力找村以,印这里被签军,与领了,当他们出为申谐而着急时,一只小狗从两 南联了出来,于是"先鹫"小队,直接引小狗走,是终安全通过了指评地。

### Mission Four: Ambush

查军依率地作"秃鹫"小队赶到之前歇上了导弹导航系统。但幸好衰级导航系统的车队行踪被盟军掌握、上继命令"秃鹫"小队必须阻止护卫车队的前进,并破获导航系统。

第 目标: 15 分钟内破坏西北方向的公路两旁的巨石

从卡车中取得导弹导航系统

带着导弹导航系统从西南方向的公路逃走

第二目标: 无



战地报道:由于时间领迫,"秃鹫"小队政 小上照料有效心之思的小列,从她结附近 的谓田直杀两北方向的公路。虽然相目处 世有部分第一组经毫无混固档英军前进 的步伐。 :人即将到达巨石前时,发现另 ! 并未看有能够成场上石前时,发现另 此看急时却发现前方有销绝军装甲车和 北名物等十兵,:人执法律令数甲车。;

人的枪法几下破解决了你近的德军上兵。人制呢! 装甲车雄碰到了两辆除托车, 也一种到重机枪将摩托士!的德军都击毙。之后: 按期看重机枪向下往引身,但巨石 一毫未横,情急之下,他们把装甲车开到巨石下方,用炸弹将装甲车炸毁。装甲车的爆 炸磙落了巨石,落下的石头堵住了公路。任务成功之后, "人马不停跨地赴往东血的 公路,在分岔路口处消火几名站岗的德军十兵,在卡车未到来之际,三人商财计策。最 后浓定计阻击队员走城了;长车司机,同时也引起了德中的污迹,跟击手不得不往水塘 上撤退,随军的部队则穷追不舍。另外两人趁他不沾,这时将下车内的导弹导航系统 偷输带走,他们等着导航系统从两面的口下进行两面方向的公路

第 目标:安全通过III(×

带着导弹导航系统与飞行员 起逃跑

第二月初: 无



战地报道:"秃鹫"

置,由于空地下燥,停道的火柴并不能点燃木材,必须加点易燃物。"秃鹫"小队发现 附近有个小基地,于场流速上基地,才被持燃物。 阻击队员走物隙边界; 的锁军十兵 击落,其他两人对付她而上的锁军。当确认附近没有德军后,用手高等沿时位处约定。 人从除过20%运从地,搬出一桶油,涂在15~水起4年。晚后依次涨人材白她。不

"人从冰川文德边华岛。魏阳 "相而"这代几个不付理中,然后放汉将本村京愿。不 久,"聚 凭机索念除"各在此空地上。飞机撞上空地附近的屋子而引起了他军的冲急。 他们正准备前去搜索。"秃鹫"小队和飞行以已经着半号弹导航系统从小基地旁的 出口逃离了

## Mission Six: Freedom

E打劢留下的飞机破糖等。破坏了,他也安全躲开了破车的搜索以伍。如今,他们 这有最后,个方法将号弹导航系统带点。那就是增入他车的 医视场、驾驶栏军的 医 机 人

分 书:潜入德军飞机场

让飞机员带着导弹与航系统安全选脱

第 . 目标: 清除机阵里的所有德 4

人。"《广·· 宏铁丝网、每隔一段距离或有 不 "小、"" 唯一的入口有德军重兵把守、想 "。" 而实碳是不可能的。"秃鹫"小队消 精河边小道网东走去,那边是德军防守最 海旁的地方,阻击队及排除型塔的宁 已击 操后,"秃鹫"小队员游到对岸,因于队员 再次将锁连即型塔的守户击锋。而另一条



队员则向隙望塔下方的油桶开了一枪, 声巨响, 投铁经网套柱平了,他们从柱出 的缺口成功增入修军、农电外, 二人商量了一下,决定输。架。机计、机只带着飞炉 导航设备遗离, 于是他们分头行动。一人去抢夺机阵附近的两架动高射地, 另一一侧 机床。北面的入口进入机床。清除星面的绝军;并升机库的大厂,程快,两人的仟分就 完成了。飞机,货跑向机库准备上飞机,为了防止德军的追击,其他两人开了三辆卡车 停放到路道的前段,然后各控制。梁高速域来保护自己。一切与领料中的一样。机 分驾驶着飞机,离开了,德军的追击部队也从东面出现了,前两架飞机起飞的都撞在 卡车上,常一架。飞机则被高射地打了下来。

## 美军任务 通向柏林

5. 内"中场化时"的1 時, 目标整部分域市的几所重要研究, 为了使计功能解顺利完成, 美国和英国的空降 氧光振达那些城市, 并在城市里进行阶级, 直到银车的条件和前队。

# Mission One: Drop Zone

美军 82 空降躺在指定地点进行空投、美国航军中尉与他的部下都按计划空降, 在支险掌狱于横转测型军的行动。在指定地点布置了许多助守地。墙军中尉与他的 至下受到了虚军的攻击。不少部下死于德军枪下,陆军中尉必须找到。存的全兵。 或绝手中的武器只有一把……

第一目标:寻找四名伞兵成员、下带他们前往集合地点

第二目标:无

战地报道: 陆季中剔除落作树林中、联开 了誊写的价格。而他的部下则浸服及全 适。都被逐年发现。陆军中尉趁趁至追插 以及时迅速跑至用边的放墟。从弹劲前 中穿起机枪和手帽弹,将守侯在 MM 商 引动的途军消灭。一名队友 从天而降升 加入宫教队伍中、但来起于指弹独自 人继续向两爬。 发现树林中埋伏了一辆



5. 如引来另一辆装甲车,还好思蠢的修军在控制机枪时被击起。因此美军得到了一辆装甲车,随后,第二名队友用现。他躲过搜军的搜索逃进装甲斗。用人驾驶着装甲车将看公路向北边走。路上击堤了控制。郑风高层和山的使军、赛军的飞机被逐军击中。韩偓介附近。第二名队及也加入队伍。这时候,他们前来交援的 Pp-4D 坦克从东,竟要来,美军用海引炮阻拦了它的前进。第四名队友出现后,德军的接个再次出现。专到关军占据了高射炮。才制止了他军的突然表击。确认附近无人后,陆军中财与队人衙向了集合市。

# Mission Two: Nijmegen

由手错误的容投。使得盟军撰集了不少命兵、死里逃牛的陆军中尉通过一个小 乡村朝盟军的指挥所动进。当他引来到荷二城市尼美根时 发现他军已经占据了这 个城市。由于城市里的德军并不强大、因此盟军派出坦克、试图快速抢夺尼美根。 第一目标志程军到北之前已领城镇

第 目标: 无

截地报道,站等中周五人来到尼美粮部外的田地里,这时候,盟军的。辆坦克沿着道路向看起吴粮再进,即年半路遇到地军的埋伏师导致个军灌设,看到此状况后,陆军中尉决定继续在尼麦粮前进,坚决在盟军上从城到北区支援、刚才那一场战人,这个的埋伏,头力也误头惨重,因此陆军中尉战险率执地来到了尼美根外限。在尼麦根外限,战车中联事故本地军发生了冲突,并发现尽美粮的除处单埋货了不少职

给德军来个突然袭击。 理伏在建筑里的德军中 职击手段而被陆军中 尉手下的阻击于击地。 场有祖军中尉五人的 不断深入。双方的援兵 也不断定现。士气岛旅 的了是条棍



## Mission Three: Minefields

陆军中尉成功进入了尼美根,但他发现这里并没有德军的主力部队,后,, 党中了德军的观食,而进入了德军的包围搁当中,他立刻向盟军发电报 用部队的支援, 朋军指挥部让他们坚守在尼美根、他们已经派遣了谢尔曼坦克前上 支援。

第 目标: 到达城镇支援盟军步兵 **清除城镇里的所石德等** 

战地报道:盟军的两辆谢尔曼坦克向尼美根前进时遇到德军运逻的摩托车队,对方 还没反应过来就各中了一枚炮弹,车上的十兵全部破炸死。盟军观察了 下地形,发 现尼美根附近的山区到处布满了地雷,西边有两门 88M 高射炮镇守,而东边则相对 薄弱,于是他们决定沿东边的小道突破。没走多远,盟军就碰上了德军调任城镇四手



的 Pr-4G 织克, 他 机共后面偷费了这 辆坦克。别军在审装 后对即支进在线理, 准备继续前进时恰 好又碰到土城的资 **车运输证队。盟车在** 

i. + 2 P2-4D 與克·监军的超克专门瞄准德军坦克的炮位打。 5、大工人与地方、量厂做获了这两辆坦克。盟军丢弃了那两辆谢尔曼坦克,而改用 6.1 1. 1. 1. 1.1 再次缴款 · 辆 Pz-4G 坦克。 盟至 8 名士兵驾驶有国籍坦 1.157 ... 准备好 切后, 惠先向城镇开始, 受到惊吓的德军马上出城还击。 还从远方调来好几辆超亮,包括两辆虎式坦克。美军利用合理的站位和有利的地形 将他们一一摧毁。之后。盟军将坦克开进尼莫根, 支援已经突入尼美根的美军 82 空 降师。同时也将尼美根量下的德军消灭。

# Mission Four: Artillery Assault

陆军中尉在盟军坦克部队的帮助下成功从德军的包围圈中突围,他们依然要执 行原定的计划。由于那几座城市四近都布满了德军的防空炮。它们将威胁到盟军多 炸机的轰炸计划,盟军总指挥命令既军中尉前去破坏这些防空炮。

第 目标: 摧毁德军通信设备

推毁德军所有的自动火炮

第 目标: 无

战地报道: 陆军中尉三人向 所拥有德 军通信设备的建筑走去,路上遇到德军 巡逻的士兵,双方展开了激烈的战斗,一 辆德车的 Hanomag 运输车从北面赶来 支援,但在路途中被美军劫持,防空炮利 用 Hanomag 运输车上的机枪消灭了附 近的德军,并拿出炸药安放在拥有德军 通信设备的房屋,几秒钟后,通信设备就 🌺



随着建筑一起被摧毁。陆军中尉放弃了刚抢夺四米的运输 机枪拆了下来,让一名士兵抬着。由于德军的自动火炮无法

坡抢夺火箭炮。陆军中尉利用火箭炮剩余的炮弹将德军远处的两门自行火炮炸毁。 正当他们准备毁灭火箭炮时,附近出现了士兵。陆军中尉让两名十兵进行掩护,而他 自己则用炸药将火箭炮炸毁。

Mission Five: Last Stand

陆军中成功破坏德军的防空炮后、顺利进入药最终目的地、但为了黑

他们必须保护好更地区,防上意外的生现,同时也要推图城市里的关键桥梁。 目标:不让使车进入盟?

在西边的桥型有防御自到援车到达

推设两边的桥, 在东边的桥进行防御, 配合轰炸机的轰炸



1战地报道,陆车中尉四人向西边的桥逛 去。并在路上的 个弹药箱取得修理箱 桥对面的建筑里有不少德军,他们与盟军 二人配合击毙附近的德军,拿着修理 4 中尉则赶快将旁边那辆损坏的 随后, 德军的北兵部队开始冲 击两边的桥,美军的机枪手从吉普车上拿 到足够弹药进行防御,德军 味地上前

上进入坦克中,虽

油。但可以使用火炮和机枪。美车拥有坦克后。德军步兵第二轮攻击又被 击退。这时候,产生出出了一辆 Pr-4D 舞宽, 企图快速解决美军, 但受到美军那辆印 克的阻击、消灭人侵的德军士。盟广的接至终上到达。美军也退回自己的营地。援军 第右外码来到这个城市。 名士兵间炸药特两边的桥外毁。之后, 盟车全体人员跑回 东边的桥,通过东边的桥后,呼叫前来轰炸的轰炸机,几秒后,盟军的轰炸机飞过来

## 德军任务 肠粉老虎

1944年6月6日,美国、英国和加拿大挪出三个空降师有诺曼底展开登陆,此 次军事行动成功粉碎了德军的防线。但也消耗了数以万针的士兵生命。布拉德利将 军率领的美军向法国城市瑟堡移动。而蒙哥马利将军率领的英军则向法国另一个城 市卡蒂调适。6月12日,英国第4装甲师开始攻击波卡基村,只要占领这个城镇流 等于打开了通同卡员的大门,他们深以为这是一场非常容易的战斗,但却遭到由魏 特夏主等的Sin事与母克至的。强强振行。

#### Mission One: En Route

魏特曼怎终相心,她的庞八世克是世界上最好的坦克,但别车取得了空权,再强 大的磨式坦克也几乎没机会与各种机构他。 2014 00 4 5 5 6 6 101 亚华坦克不朗看波卡 基村城镇门进,在张波卡基村数千公里处,他听到了飞机引擎声,他决定找个地方隐

第 目标: 寻找最近的隐藏地卢自到男生的复姓机飞走

毎日独特易生み





了女个起气,也不暂时放弃了坦克,让一次十只存护额特殊。 起人 一样等 舞虾 二年的包含酒,包加红鲜从两方送走,却发现有辆盟军坦克拦住了去路,魏特 曼四人匍匐来到桥前,与盟军展开了激战,盟军在桥上的防守相对薄引, 雪雪, 雪雪, 一一,待盟军坦克离开后才从南方逃出了波卡基村。 人顺利通过。为了占领这座桥,魏特曼四人攻上附近的小山坡,将守侯在,\_\_;\_,; 灭。之后,魏特曼往盟军占领的村子前进,他派一名士兵从后面偷袭通信装甲车,那 名上兵爬到房屋后面向通信装甲车扔了一颗捆绑手榴弹,一声巨响,毫无防备的盟 军通信装甲车就这样被炸个粉碎。

## Mission Two: Reconnaissance

躲过盟军的空中轰炸后, 魏特曼的 101 重型坦克军继续向波卡基村行进。为了 能够让坦克军拥有足够的能源到达波卡基村、魏特曼下今切除部分坦克的能源、为 我也是更消除心理性。能不会针对 1.2%。 > 15. 河南,然后再练生

大部队。

第一目标:确保魏特曼生还

确保德军坦克不被摧毁 不让盟军任何 一人逃走

第一目标: 在盟军警惕之前消火所有盟军! 兵



战地报道:魏特曼与三辆重型坦克停止 在南面的小山坡上。他们将阻击受量前 来的盟年。魏特曼派一名士兵拿着火箭 简去破坏盟军两辆运输车的侦察, 不让 他们回去报告情况。只见那名土兵跑到 分岔路口附近的高地上,准备好火箭筒 等特盟车运输车的经过。当盟军运输车 经过时, 即被两枚不知何处飞来的火箭

炸毁,幸存的盟军土兵依然不知所措,又被德军的船书手击毙。随后,盟军看到侦察 (2) は日本 いいび 根屋 い、こ・1 ) \*\*

的同时, 德军的士兵则为缺气油的 P2~4G 坦克加油。准各投入下一轮的战斗、盟军 坦克部队发现了运输率的残骸,发觉中了德军的圈套,准备调头回去,德军趁此机会 向盟军发动了攻击,由于他至拥有强大的虎式坦克,盟军的坦克根本不是它的对手。 很快就全军覆没了。虽然整个坦克也有点损伤。但经过修理后继续投入战斗。消灭了 其余的盟军士兵。

# Mission Three: Villers-Bocage

上气高涨的德军向波卜基村全速前 进,镇守在波卡基村的是盟军第4装甲 师, 魏特曼消楚对方还没有足够的终验, 可能会在自己管辖的区域犯错误。当德军 进入波卡基村后,却遭遇到盟军的火箭简 小队。 魏特曼变得疯狂了, 亲自驾驶者担

第一目标:推毁盟军第4装甲帅的参谋坦克 确保虎式坦克不被推毁 确保魏特曼生还 撤离到出发点

第 ,目标: 无

战地报道:魏特曼驾驶着虎式坦克来到波卡基村,盟军似乎发现了德军的踪迹,派出 · 辆坦克出来阻击魏特曼, 只可惜敌不过虎式坦克, 而反倒被德军缴获。 · 名德军十 兵从虎式坦克取出修理箱,为刚缴获的坦克进行修理。当修理完成后,德军两辆坦克 分头行动,从两边向城镇发动进攻。盟军执行了魏特曼的命令,在两辆坦克都放上锋 理箱,可以在最短时间内修理坦克,这个策略果然奏效,盟军的防线逐渐被突破。不 久,盟军第4装甲师的参谋坦克出现在北方,德军两辆坦克马上集中在一起,向北方 发起攻击。当摧毁盟军的参谋坦克后,盟军的支援部队从北方进入城镇,试图包围德 军。英勇善战的魏特曼立即下令所有十兵放弃坦克。暂时逃到城镇边沿,魏特曼因此

## Mission Four: Hunter

经过此役战斗后,德军的虎式坦克只剩下 辆。离开城镇后,魏特曼迅速与其他 子不少虎式坦克的坦克指挥官联系,请求尽快支援。得到修理的虎式坦克进行 引队,再次向波卡基村行进,首先。 . 2 · 第 目标: 进入城镇

清除所有防守的盟军 确保虎式坦克不被摧毁

第二目标: 无

战地报道: 糖车的虎式坦克首先向盟军的高射炮开炮,引来几个众火箭筒的盟军士 兵和两辆坦克, 但他们都处上逐军坦克的地下。盟军的战壕里有不少上兵, 德军虎式 坦克的机枪很难打中他们,因此虎式坦克不断向战壕开炮,清除那里的盟军士兵,多 华战壕的同时也把附近的两门高射炮避毁。德军继续前进,盟军的援军再次出现, 辆印克从北面出现,另一辆购从东面出现,自总从两边夹击德军,但可惜最后还是失 败了。为了避免再次受到火击,他军间西行进,在那里同样也受到盟军坦克的埋伏, 幸好德军项住了这次攻击。而且逐渐占据了这场战斗的主动权。德军清除左边的盟

车部队后,再次回到中 间地带,正准备进城 时, 盟军的埋伏即队再 次出现,由于被车所 打击相当大,虽然还是 顶住了盟生的袭击,但 坦克已经被破坏得破 だ不堪, 经过 番修理 后。德等的坦克终于顺



## **Mission Five: Liberation**

最后,德军再次进入波卡等村,但他们手中只有一辆虎式坦克,而盟军也缴获了 辆虎式坦克, 魏特 2 此次进入波卡基村就是为了夺回鄂辆虎式坦克。如果惊动了 盟军,必须坚守此村!,直到德军的支援部队前来。

第一目标:修理波卡基村里的 辆虎式坦克

守住波卡基村,直到德军支援部队前来 确保修理好的虎式坦克不被破坏

第 目标: 无

战地报道: 魏特曼带着 辆虎式坦克来到波卡基村的边沿地带,虎式坦克首先向盟 军两边的高射炮轰击,引了来 群拿火箭筒的盟军上兵,但都死于机枪下。盟军附近 的两辆坦克听到爆炸声,马上赶到爆炸现场,但遭到德军虎式坦克的袭击,一辆克伦 威尔坦克被德军抢去。德军将那辆克伦威尔坦克修理好,并派四人去驾驶它。两辆德



军坦克并没有直接冲入波 卡基村的中心, 而是谗着村 走到东边,从后面袭击豪无 防备的盟军。当德军清除波 卡基村里的盟军部队后,便 派人去修理损坏的虎式坦 克。不久后,东面出现了大 · 97、先进九车 1天器 兄, 德车仕魏符受指挥下顶 住了这次攻击。



# 天堂 || 十万个为什么后记

文/火舞網扬



专用》於馬近 个月了,这一十万个为什么。而為下也之屋下, 最后。期我并未想好写些什么,始且和大家在这里腳腳天吧! 以往所写的专栏,其实都是 (天堂目)的,包括韩国、日本、美 国、中国台湾, 甚至还有欧洲的服务器。和国内的联系不大,因为那时候国 内还没有开测。这期本应该写点大脑服务器的事情,但是国情不同,这边 下就开了三十组服务器,小弟着实有心无力,不可能知晓所有的奇词异 事,如有厚处清峻的地方还请各份朋友见谚。



### 最新冲级抵药曝光

要是以前绝对会有人问我。"既然都是《天堂Ⅱ》还分的那么清楚干嘛?"这话到了今天还有人会问吗?国内的游戏环境和国外不同。而中国东家的计算机水平却要高出国外很多。加上人口众多,可以说是人才济济了。《天堂Ⅱ》一向被称为贵族游戏。在各个服务器中都活跃着一大批天币战士、因为世界上还没有哪个国家对虚拟交易立法。所以这个行业并不违法。天币在国外大有市场。但在国内服务器却如同坡纸、笔者在公溯第四天的广州一般就看到有人在发钱、如果加入其公全每天还有工资可拿。《天堂Ⅱ》还到这个地步、绝对可以当饭处都的营水。

对于缤纷这个大难题,国人玩家也是妙招多多,人家都是经过无数遍 地测试和思考才想出这些方法的,下面就和大家分享一下。

在众家怪招中处理想、最科学的方法是八带 , 也就是八个法师跟礼 个上 D 练级。八个法师的级别 样, 但 上 D 可以与他们相差 D 级以 上, 然后组队越级打怪。法师吃灵魂货集体放魔法处条怪物。用来练级的怪 物商出 上 D 无级左右, 效果战作, 即使怪物等级和上 D 平级, 经验让比单 练多的夸张。毕竟八法师桂强攻击的意伤害上分惊人。上 D 牵到上午的经 验都不希奇。这也是笔者在公别第 : 天就见到 「私人物的原因之一。

另外现在单练包房的法帅越来越多,大家的思路和技术也越来越成熟。在北京一服的矮人村米矿,笔者就见到几个法帅包房单练,而且速度奇快。他们先随放一个群毒,等样物的 HP 减少之后,一个群火消灭一片。这样练级很容易掌握节奏,效率也十分理想。当时是公测的第三天,进入

这里的法师也都在25级以上,以前被人们认为体质脆弱的法帅现在已经 基本脱离了团练, 寻找合适的练级方法和理想的技能组合成为了高手玩 家的研究课题, 这样练级根本不会出现 SP 短缺的现象,而且得到的钱也 很多,是个不错的单练方法。

还有一种方法是一拖 , 无论主 D 练到多少级, 身边总要有个 4 级 左右的 D 组队, 这样经验会比平时高 , 点, 即使怪物级别低于主 ID, 其 饭果依然明显, 不过这种方法主要是越级打怪, 如果在低级怪区练级, 那 还不如我换冷适的地方单落。

其实练级的方法应该还有很多。还需要大家不断地去挖掘研究。越级 打转已经是很平常的事情了,大家的操作技巧也是越来越强。如何更快、 更安全才是研究的重点。《天堂Ⅱ》还要继续,而中国玩家能告一路赶超 国外服务器目前的颠级、物级别,相信这还是很有慈念的。



### 外挂问题老生常谈



外扑问题一直长期树挑养人家。《天堂 II》也不能免俗,公测时期外归泛滥,情况严峻。不过官方还是为此做出了许多努力,公测第五天就有版本更新,虽然各种外扑也更新了,但官方这种努力还是应该给与肯定的。从技术上讲,虽然免除外挂只是时间问题。但《天堂 II》毕竟不是国家,从它诞生的那天起就有着各种 BUG 和漏洞,原本残峻的它能奇适应中国国情,能各维特正的游戏快序。这对运营方可是一个非常人的挑战。让我们一起看看《天堂 II》在人陆的未来,起看看这款号称目前世界第一的网络游戏的未来。绝看和朋友在游戏刚开渊的时候因为要件磨力任务刷法,所以也注册了几十个还号,不过被官方一次全部封系,虽然想见但写力的努力还是要支持的。看看官方上页上的外扎宣言,让我起



#### 公沙职业犯条犯



大陆公测对游戏做出了一些改动,不过官方并未说改了什么,所以笔 者也不是很清楚。但物品暴辛明显要比内测时期提高了不少,这样大家玩 起来也多了几分动力和激情。还有就是 PK 惩罚加重了,笔者因为杀了几个 外挂而红名,从而损失惨重,被几个"和平主义者"系成了毁陵, 最后还是 叫来朋友以暴鄗暴才保住了唯一的一件装备(>\_<)。所以大家在 PK 的时 "被教的注意,现在的红名惩罚十分严厉,死一次掉落几件物品都是常事。 "当然也要小心那些心怀不轨,吸引大家攻击而且暴取大家卷希的小人。"







在大陆《天堂11》中的职业数量仍然不平衡,宝藏猎人的威力被一些 媒体过分夸大,导致现在十个人物中就有四个宝藏猎人。实际上宝藏猎人 从数据上来讲并不是很强,关键是他的技能非常实用,只有那些操作技术 好,战斗神经敏锐的玩家才能正确掌握这些技能发动的时机。相比之下抛 开技能因素,深潮行者和大地行者在属性上都要强于宝藏猎人,而且在技 能的多样化上也要好于宝藏猎人。所以玩家在选择职业的时候要特别注 意和朋友间的配合, 职业的多样化才能保证队伍的实力,

另外笔者上一期说出兽人战士可以秒杀血女之后,各服务器的兽战 数量明显增多。虽然不知道9月《家游》到底有多少进入了玩家手里。但 是兽人的增加对笔者练级还是造成了困难,这是不是就叫"自作孽不可 活"?嘿嘿,其实我早料到这样的情况了,所以当时没和大家讲清巷什么 职业的兽战才能秒杀 BOSS, 现在告诉大家是兽人破坏者! 练错的玩家可 别打我哦。不过兽战在一般情况下真的很强,但是大家在 PK 的时候下方 不要向精灵挑衅,兽人那点命中还没有哪个精灵会放弃眼里

兽法在内测的风光决定了公测的火暴,现在兽法的比例很大,而且女 性玩家居然人多练的这个职业,真是让人费解。其实兽法本身就是 台岛 争机器,无论属性还是技能都很卓越。优秀的 HP 上限保证其强悍的生存 能力,的确适合那些刚刚接触游戏的 MM 玩家。而且兽人 MM 们身材高 大,体形彪悍但却不影响美感,形象也不丑。而且兽人 MM 的声音非常好 听, 笔者也建了一个 ID. 无聊的时候就听她在游戏里吼两声以便舒缓下 精神上的疲劳(石子:变态!)。兽法的弱点还是在于施法速度,闭练的时 候基本上就是个肉盾兼保姆, 如果等他们发动攻击, 估计全队都要死光 了。而且兽法毕竟不是战士,防御上比战士系职业低上许多,所以 PK、练 级的时候要特别注意,尽量避免肉搏战,特别是高政,高防的变态职。

近日台湾服务器传出了死灵法师可以秒系村庄守卫的流言, 篆者没 练过召唤系所以对此深感怀疑,于是找朋友敲诈了张月卡,重回台服希望 能见到可以秒杀 70 级 NPC 的高人。老天爷也算是待我不薄, 在我苦苦 衰求之下,终于有个76级的台湾同胞愿意表演,于是我搬来了小凳,睁人 眼脑准备看他表演。但结果却令我失望,死灵法帅的确是可以单挑城里的 NPC,不过并不能秒杀,其诅咒技能也的确夸张实用。虽然结果不尽人 意,但过程还是很有趣的,那个台湾玩家死了三次才将那个 NPC 杀死, 而后告诉我说他平时自己杀的时候都没事,但有人在身边看着使他紧张, 所以才死的。

他的操作技术不能说是优秀,起码我周围的朋友就要强过他很多,不 过76级的级别还是很让人羡慕的,笔者最高级的 ID 也不过是个72级的 深渊行者。另外召唤系的职业 SOLO 时的确厉害, 元素使和暗影召唤土 也可以 SOLO 城里的 NPC。但在战争时期召唤系的作用并不太大,现有 在台服召唤系职业的地位并不很高。看了台服的情况后,笔者对新版本史



是期心,希望在万里目开放第一章,这样各位看官就可以和司友。起去杀 四方,感受战争的魅力与残酷。另外要注意的是召唤系的召唤频率很低, 要隔好几个小时之后才可召唤第二次,这也是在台服没人愿意给筆者表 演的原因

牧师职业在大陆《天堂Ⅱ》受到了冷遇,因为大家冲级速度很快,所 以牧师中的加血机还是很受欢迎的。但先知这样的辅助牧师却没什么人 理会, 因为牧帅的辅助技能比起剑刃舞者和剑术诗人来说威力的确是差 了不少,但胜在全面。希望玩家们要不因为练级速度和 PK 强度而厚此流 彼。造成职业的不平衡,所谓物极必反,等到要用到先知、神使的时候,你 们就哭去吧!

马手方面还是个大热门, 白精灵村在公测第一天和煮饺子差不多, 放 眼望去到处都是人,笔者为《天堂刊》而组装的那台号称"梦幻配置"的 机器都出现了卡机现象。相比练鹰眼的玩家,的确是名的讨分了。其实腰 眼也是非常强的职业,基本的 SOLO 技能比起银月和暗影来也都不少, 而且还有"爆射箭"这样的群体技能,在战争中的作用不可小觑。受到冷 遇的原因有两个,一是鹰眼缺乏弓手所具备的移动速度,身为弓手其主要 作战方式就是跑打游击战,移动速度低是致命伤,但鹰眼的技能和高伤害 还是弥补了些许不足;两一个原因就是飕眼前期实在是太郁闷了。因为 SP 的限制使得他们在 60 级以前基本不能用弓作战, 因为盗贼职业时的 技能都要到。转以后才有充足的 SP 来补充修习,这个实在是大问题,不 过努力一点还是可以克服的。





说来说去又谈到职业了。呵呵……要被石子骂的(石子:我有这么凶 么?),偶换个话题。

说说大家都关心的女性玩家吧。虽然网络游戏在大陆有六年的历史 了,不过女性玩家相对来说还是很少。《天堂目》这款战争游戏依靠着唯 美的画面和精细的制作骗来了不少 MM 玩家, 但当新版本开启的时候我 也不知道还能剩下多少……不过游戏也不是只有战争,你可以去旅行,可 以和朋友赛跑,也可以把它当成恋爱养成游戏来玩。网络游戏,快乐第一 嘛!现在大陆这边也有女性公会了,这些可爱的 MM 虽然游戏技术一般。 但人家也不要随便欺负人家。在《天堂 [[》里遇到女性 ID 也不要人喊人 妖, 因为游戏里的 MM 现在也不少呢。从公测的形式来看, 女性玩家选择 门精灵的越来越少了。而兽人和矮人成为了众多 MM 的新宠, 人类和黑 妖的数量也在增加,看来 MM 们的品位也在变化啊!估计男性玩家都是 希望 MM 们练黑妖, 噗喂 ······

这个《天堂Ⅱ十万个为什么》的专栏是应石子之邀请写的,我原来的 意思是搞个《百事问》就可以了,结果连一百个问题都没达到……这类的 稿子我是第一次写,所以第一期的错误很多,自己都不甚满意,而且还要 离教于乐, 弄的我头大。这几个月来没有一天不在想"为什么"的, 虽然也 找了朋友帮忙,但那些损友的问题没一个正经,而且他们都是资深玩家, 游戏对他们来说已经没什么问题了,他们的乐趣在于寻找 BUG,钻游戏 的空子,从而提高自己的级别和战斗能力。这样也算是一种玩法,既然有 BUG 存在, 那就是游戏厂商给予玩家的方便。"成为最接近 GM 的人"就 是这群用 BUG 游戏的玩家口号





该结束的总要结束,就说到这 里吧! 祝愿大家在《天堂11》的世 界里练级开心,泡妞顺心,打宝过 瘾,PK 无敌。嘿嘿……最后送大家 十六个字——仁者无敌, 勇者无 惧, 鞘者无双, 智者无华。



# 天堂 | 职业舞男的生存观

灰/牙牙



到刃舞者,出身暗精灵种族的骑士,不知道有多少人能真正的了解 这个职业的伟大,能够有他们妖媚的舞蹈中猜透他们深沉智慧的心思。 但是我知道,选择急刃舞者职业的暗精灵男性,并不多见,因为当我出现 在人家面前时,他们省当其冲的为我取了一个绰号"舞

"(存據架里就是这样了,或者或成了流行=== 投行)。为什么要选择作"舞男",在 和 缀后放介了 重装精通的骑士特点,而成为手持双刀,以精妙的舞蹈加高攻击力升啸亚丁人陆的角色? 我说不明白,但是舞蹈本身,就给人种很曼妙的感觉,我喜欢这个事实——骑上出身的障者,不但自身属了政击型角色,其个兔提高的 BUFF 技能更是可以使修支队值的战斗力上升一个高度。尽管衰水 医管衰水体质的局限,他们的血量相对人其他职业来或提供见时,但可以毫不今水的说,舞者是队伍中的、批创。而自然的创业特者人则是一块桥。

我知道无论别人怎么称呼我,都改变不了舞者严峻的地位,更何况舞 男从做个终都是非常酷的角色,冷峻 的外表加上优秀的自身条件,极快的 冲线速度以及实用的舞蹈技能,都是我 为之骄傲的地方。

想了解釋男。首先來看看輕男的重要 技能。这里读的并不是40級以前语產情上的 技能。既然被人称为舞男。自然自当其冲的就是 其精湛的轉技、所有的舞響都是团体 BUFF。而且 傷男的好使在40級時便可立即显现。很多最快到了40 级技能學到跟死之吧岫很是诱人。44级的速度减灰更是今中期的各种战 上职业都流山水、但是如果这位先知这个不好一直都打不到或收不到相 你的技能15那么他也不过或是个科群羊头更狗病的完如而已。但是作 为舞男的你不需要考虑这些、只要你拥有是够的58—5章双刀,马上就可

以跳出令人心醉的舞蹈,相信经历过在克塔的冲级阶段的人是不会缺这

那么 40 级等待舞男的是什么呢?第 · 招,"火灵之舞"。40 级的你还没走出克塔这个练级的圣地。而克塔练级队伍基本都是 · 个骑上开径配少量的奶妈然后剩下的基本都是刺客为主的队伍。那么火灵之舞跳出就会让身为打手的刺客们致命攻击(就是所谓的攀击) 跛力提高,而且不是般的高,是非常高!刺客们本身的被动技能致命城力就是提确致命攻击力的,加上舞男的火灵和牧师的弱点催化,这个队伍的攻击力马上直线被升,如果再來个先知加上导引跟速度激发,那更是一发不可收拾。也许有人说,这里还有其它人的功劳,先知的作用更多 · 些,但是舞男是提升致命城力的攻击力。而且是将近 信的提升,如果没有舞男那么先知的BUFF 只是个空洞的铺垫而已。

第 . 招, 43 级的"光耀之舞"。此技能可以增加对不死生物伤害的圣 属性攻击力。当然, 43 级的舞男还不足以去龙谷那个不死生物聚集地练 级, 但是克塔 2 楼的死亡骑士, 跟小 BOSS 已经可以让你小试牛(双) 刀

> 第 . 招, 是 46 级的"上气之舞"。此技能增加整个队 伍中的命中力, 计整个团体的刀刀落在怪物身上, 可 寒的 muss 再也不见, 换来的暴刀刀见血的伤害值。

> > 第四、五招,49 级"神秘之舞"和 52 级 "专社之舞",基本都是为了法帅团队加的 BUFF。前者是增加法帅的魔法攻击力,后 者是提高法帅的施法速度。基本上,舞男 都是跟随战上团一起练,而法帅往往宫 效solo或是组成一个席珠长老小队,所 以这两个技能有点弯肋之嫌,但是后 者可以提高队中牧师的释法速度,也 智比较效的技能子。

> > > 如果你够毅力将自己的等级提 升到55级,那么会跳"战十之辉" 的你将受人多数队伍的欢迎,增加 全队的政击力,不用说人家也知道 它的作用了。58级的高级辉男,你将 学到第一章中最后一个非常有用的技 能"狂暴之舞",等同于先知的速度激 发,提高全队的攻击速度。

前面说了说舞男的基本舞技,看上 去个都是辅助系技能,很多人会以为这个职 业就是一个BUFF机,但实际上,舞男春队伍中 所扮演的角色并不简单的只是辅助卑职职业。而是一 安队伍的主力,如果有一个舞男在队伍里,这个队伍的攻

由力会大大的提高。而且安全系数也会增加。当然这是相对于操作 好的玩家来说的。比如我……(最近不流行鸡蛋西红柿了吗?怎么全改石 头了,要命哇'!)

腳新提高攻击力这是无可摩律的,而从安全性来说,有些新手朋友可能不大明白。 基个例子吧,比如在《天堂Ⅱ》中现有有时候很难照顾到全部,再好的老手也何打盹的时候,当 个队伍开悸时,有可能会从角落里窗出,个或者多个怪物,如果在怪物暴动时队伍中全是攻击型职业,那是无所谓。但是一旦怪物到上队伍中的辅助牧师,那就有可能是效命的打

两样东西的。







山。这个时候就是舞男挺身而出的时候」。 八公四方 口吃 足型八分配 出,那么所有的怪物都会向舞男扑去。当然,多个怪物扑来也不必害怕,要 记得舞男是骑士出身啊,直接开极退防御,舞男就象 块坚硬的磐石,而 且只要站在舞男身后的牧师们不死,他们也是不会让舞男死掉的。所以有 · 个舞男在的队伍是非常安全的, 牧师同志们都不用怕怪向自己身上招 呼,而一个队伍中如果牧师安全,那么这个队伍一定是最有保障的,练级 效率会大大提高。所以,我有练级时遇到紧急情况,暴动过后,总是被队友 们称赞:这个"找死舞"跳的好……"找死舞"我叶血……我苦命啊!不过 话说回来, 当你被美丽的 MM 侣尖叫包围时, 那感觉也是非常好的。

另外,这里还要看重说明一点, 舞男的 BUFF 技能全是 40 级以后才 出的,难得的技能当然不能浪费,舞男的所有舞技和其他职业的 BUFF 是 小重叠的。解释 · 下, 比如开怀的骑士, 首先先知给个加速度激发、攻击加 强、神圣,那么舞男相应跳出狂暴之舞、战主之舞、光耀之舞后,你可以看 见在他的技能栏上是6个 BUFF,都对骑士产生作用,并不是说加了速度 赦发后舞男的狂暴之舞就失效了,虽然他们的效果都是相同的,但是舞男 的舞蹈不会冲掉前面先知技能的效果,它们是同时作用的。这跟曹法的 BUFF 是不同的, 尊法歌唱后, 相应的牧师技能则被挤掉了。可见, 舞男的 BUFF 之重要,同样道理,自妖的剑诗 BUFF 也是非常有效的技能。希望 舞男们能够充分了解自己的重要,然后发挥自己在队伍中的作用。

在 PK 方面, 舞男的 PK 技能非常之少, 而且有用的少得可怜, 只有 个要害刺击。冰冻之击施放时间长而威力又非常一般,象辅助的那些什一 衰弱术,能量破坏什么的,就我亲身体会实用性非常差,首先命中低,而且 伤害效果 般。顾便提 句这些技能是高要书来学习的。所以, 舞男 PK 基本上是自己 N 只舞跳出, 然后吃蛋上去跟人拼命了。辅助放血

> 与要害刺击, 乘承音精的高攻击, 又双刀加身, 精通双重武器后 威力不弱。舞男的普通攻击非常高,本身双刀的攻击较 般 的武器就很高了,而且舞男 般都是重装上降,所以 PK 不 会吃亏。但是要记得一点,灵魂面是一定要吃的,将自己 的长处发挥到极限,而且活用技能。大家都知道舞马有 极限防御, 但开极限防御的时机是个讲究, 要兵不决 作,先放个防御或者攻击

> 的技能爆开气,别人会以 为你放极限会跑开, 这个时

候你就毒啊吸血啊招呼上去不要客气, 当他近你 身边准备砍你的时候极限防御打开,吃蛋拼命。当 然,这对老手是没有用的,因为他们会从舞男出技 能的姿势看出是不是极限,不过加上 BUFF 和灵 魂之力的双刀在剑刃舞者的手中可谓将刀的攻击 演绎得异常精彩,运气好了连续爆击配合灵魂蛋 那攻击只有一个"爽"字。不过,千万记得跟人 PK 玩的时候不要组队啊,其中的快乐只有各位自 己去体会了。

舞男出身暗精,冷酷的外表注定成为游戏中的一个焦点,20 后到 40 级前增在琐予甲当中,左手整盾右手革命,相当的帅。笔者在内测时出D 顶 套比较早,所以在路上经常碰见路人询问"你身上穿的是什么衣服 啊?"极人的满足了笔者的虚荣心。40级后双革命双暴风的二刀流也是非 常好看的,合金加身就是一个酷字。尤其是跳舞的时候双刀一摇,脑门之 [4] 光年现·····《天堂]]》是个非常美丽的游戏, 谁都想在游戏中穿的好 看,打的精彩,舞男在这方面当仁不让,可谓是从20级帅起一路帅到底 啊! 那些想在游戏中泡到可愛 MM 的 GG 们这里降重推荐舞男 "! 笔者 以前在外服练的是兽法战狂,可谓是且到了极限,有时候有人看见我都说 还以为是怪物呢点上就要打,郁闷之极。所以大陆内测就选了舞男这个帅 帅的角色来弥补一下小小的唯荣心。不过话说回来,虽然好看,但是舞男 是个非常烧钱的职业,D 顶 金就要比刺客类的玩家多出将近 10 万天 币, 后期因为双刀的缘故双革命, 双暴风, 双武士, 双瑟长一路换上去, 分 別是 332 万、650 万、1200 万 ⋯⋯ 时 血啊! 要知道天而在《天堂Ⅱ》中实在 是非常难打,如果人品稍差,自己不努力就不能成为一个高阶的舞里,而 且前面说了舞男就是普通攻击,技能很少,所以舞男想强就必须拼装备, 这也是舞男 个比较尴尬的问题。不过经过努力,舞男还是可以实现自己 然血量较少, 防御也是可以的, 等级稍微高些就可以开怪, 可以说是个: 职业开怪者,这就给舞男奠定了努力的本钱,只要你不懒,那么"钱"。 片光明。身为舞男,后期龙谷练级是队伍中非常需要的一个职业,尤其是 58 级的狂暴。出估计就要把中期非常吃香的先知同志们挤下岗了(先知

最后多句嘴, 舞男二转任务中有两个难点。一是 35 级风车任务的制 比较难找,参见图示红圈糊定的范围。注意要看清楚怪的名字,因为有两 个美社沙,打错了就要重接任务哦! 还有一个 NPC 比较难找,就是奇岩 的梅德休斯,他在奇岩的殷海萨神殿后面的柱子边上,从奇岩的东门进来 比较容易看见。当时笔者找这个 NPC, 不小心被卡住了, 真可谓是急出一 身汁。第二个任务是去矮人村庄打地下水脉中的魅魔,怪打完不要回来, 要先打它的随从然后打它才能完成任务、斗神会出现在你身边不用回去

风车洞穴找。总之,选定舞男 这个职业你的天2 生涯会很 精彩, 祝各位舞男在自己的 ·天堂 II 》生涯中舞出属于自 己的精彩。可怜牙牙因为盟的 关系公测改练暗骑了,各位可 以在卡因服务器找到我,本人 是 GI 钢铁阵线的, 希望以后 能和各位交上朋友,毕竟《天 型II》 中朋友多才是真正的 F 89 1 00

们小要打我啊!==)。





# 密传职业大比拼

in an accordant

# 最血牛的人——战士

血最多的人无疑就是截土。除了在体质上,截土加一点可以比其他职业获得极 多的生命值。但是这个评选也最没有意义、因为在《密传》里。截上血牛没有任何预 势、游戏中也很少见到今部加体质的截上、随便提一下。法帅是游戏中血量少的职 炒。也是在下区中被标系次数量多的(设分泛砂、毕竟接少有无勒会加体质)。

#### 升级最快的人——刺客

我想没有人体疑问客是需成中月级速度最快的职业。不论是单纯还是相似、似 客都有者超經的或速速度。 定其是使用与幕的人、曹终有人试验过。一个有着丰富 经验的与满确客。另外建了一个小号、现看看与简单客最快可以在 24 小时内升到 多少级、试验样果是,39级;这样恐怖的月级速度恐怕是其他职业想都不敢想的。下 加速来看看电客操作的练级方法吧。

有先建造人物的时候了点属性点个加力,前期攻击高。1~10级上要是打猪头兽之前的怪。 魔界之人和麦加难比较适合刀勒。前期练级可以和新手任务相结合。这样可以获得一些装备经验和宝货的血糖。在练线的转别要注意收集以后任务需要的原料。这样可以省个少时间。10级之前的刺客尽量用刀。而到了10级。像练级的速度又可以上一个台阶了(虽然建议机客这个时候用刀当武器。但绝对不要把珍贵的企数加到临系系技能里。要把点数值给了萧系技能。因为你后面或要用马箭来投

10级有了1点能爆析,这个时候且是与其他玩家拉开等级差距的开始,所以练 级千万不要香露、买一个合适的街中部上人屋的血融,在难域海的山地上,投等级 12较响的1型精头段锋级,埋绝的那种,订绝的是上动怪)。蛛级时要特种集中,因 为能量盾只有1级。血不满时很容易破棒系,所以不要让自己的血少于70%,被作 好的话除公交更远至时候练级很快相价加级 对快。

上了15级被有第2级能量格了,这个时候可以继续打扰,也可以进魔域打响 条,故事不一定会比打损高,但是师德由第一使暗念装备,对于雇朋朝客根重要的 但喻时特装,也就是血装,就在这里出。这里可以 度打到20级,而且这个时候 要被称与刺客。这样你以后的月级使又会做上去。

20. 级后远择余地就大了,可以上条色材域(2 域) 也可以宿石 老城 有量域的地下域像铁精级。指 符先去 2 域。这里可以边做任务边练 级。不过要许意人之确先做完了城的行务。2 域行务或种与代数 实用的抗性整带。20 级以后,刻等的闪敏重要性效体现相来了。 推着用 22 级的后和结准整洁上行风壁。最好之个先各加 50 点。 钱不会要很多。而即陈级的铁应该是够了。有了这两样东西。可 以远样去 1 城地下打飞飞,也少经验至,缺点是米回魏很累人。 也可以为2 域打货商标或行像。最每林血少,不过人多。 破号手 都会选择打这个。所以上打不十动进攻的右像也可以,攻击速度被 加卡你的问题。引起来不是视的活可以带上金牌。这样效率

20 级到 25 级可以上地容 层打"口罅",不过巨罅的攻击力和血器 比较多,虽然抖响高,但系的慢,如果你没有可装备,建议回去打白猪,身 验小及门蟒,但是速度公很快,而且不会有生命之忧。 路冲到 25.这时看看衣,你应共也小会用时超过5小时。

如果发定打自第五级。在校榜了,可以维续消到地省2 人 条 [+轉,这时]+轉已经对你也不成破粉了。接機終过30级,换了 武器。条件被操物を5一般打双头蛇了。建设组 个拳师帮你补 面。也可以组命战士两你去打怪,这样的话,从25级月到35级也 不会超过12小时

## 攻击力最高的人——法师

● 相應这个攻击力域高的突斑磷熔结体。可能视多人不服、战士认为自己 力是最高的。经过反复的试验。我们发现。40 级的个智法地才是游戏中 攻击力量高的(目前以开放到40 级)。一个个智的 40 级活施。使用最后的绝 按一一次类选环。在打棒情况下,平均 "公打掉棒物"7000 左右的血完全没有感。而 在PK时、发火法球引一个全队的 40 级战!除了本身的助御。战士身上还有那阶的被备),再加上使用季旦保护技能。次也会打掉这个战士量少 800 左右的血。这 种的威力,就算是打出效命 击的刀刺客也是目身下风。可能被多人又不服了。在 40 级之前的走湖是不可能达到这样恐怖的威力的。确实。在 40 级之前不同的职少 都有可能被为攻击力最高的人,但是我们毕竟是一切要字来说明一切,反正现在是 会有人可以突破法部的这个攻击力了。所以《塞传》中攻击力最高的人,或且无比 类数了。最后说一下,游戏中或击力是极的职实协会是学种了。除让一个40 级的个 师材 40 级的战士一下,你就知道为什么了(举种们可不要哭哦)

#### 防御力最高的人——战士

· 建完了政击力、下面来看看新搬力、对于这个奖章领产战士、我想不会像一个奖章那么遭受非议了吧。无疑。战士这个职业在《密传》中确实是防御力战商的。除了战士本身的高阶部。游戏中战士的高级装备也多是加防御的。由加士战士的防御和助政统。其他职业的攻击打引敌。身上、战相当于接种"产"一个上了20级的战士、只要被各不是太次、已经不可能被任何等级任何组职业的人种特了。在同等级的情况下除了操作率效时的如条外、其他职业也是战胜不了防御力过于强大的战士。个20级的法帅或是季帅已经不是什么新鲜事了。防御力战似的人我们也提下吧。可能大家也猜到了,那就是这种,毕竟我还没见过行哪个法可把珍贵的升级。

#### 速度最快的人——刺客

(密核)中比較報致的設定是:請或中各种角色的速度 都不相同。診察或速度,沒由速度,報等「城第一。刺察这 个职业也或決定了他自治或中國了叛捷學角色。 刺察的 技術速度快的出合。攻击速度也是令人讓韓的。刺察的技能 取出。都能在一种种之内完成。这是其他职业所不能想象的。所以 很多人都抱怨《崇传》这个游戏人过偏袒刺客了,比起法帅健吞吞 的念咒。刺客早敢攻击 N次了。所以这些是游戏中攻击速度最慢的 职权。移动速度最慢的是战士。几乎所有的刺客 VS 战士的 PK 人 战中,都会出现战十至起刺客的"龟兔赛跑"局面。PK 中战十最 做印的就是被抵发到多打完了就跑,虽然如客等还不具备重色。战 士的可能。但战士以远无法追士刺客来顺示他的强大。

最后还是要在地宫里面练级,这个时候雇界甲中和巨型雇 界甲虫成了你最佳的练级对象,利用最后的7个小时,冲3 级并不困难。有一点要提醒 下,就是后面要有耐心打同 样的怪,不要不停找不同的怪打,时间就浪费在来问路 路上了。这样的话,在24小时之后,你将到达39份 的高峰

#### PK 量强的人——弓刺客

通过尝试,在同等级,装备的情况 F. 刺客凭借着 BT 的技能和敏捷的 速度,成为了(密传)中PK的王者,这 点已经得到了肯定,但是在刺客的分支里,究竟是刀 刺客强大,还是弓刺客更强呢,一直是很多玩家讨论

刺客的两种职业分系, 刀刺和弓刺不论在韩 服还是国内内测时都是人气最旺的职业, 其中尤 以弓刺为疆,而刀刺又分长剑系和匕首系,长剑系 的为多,匕首系的综合素质则是刺客中最差的

那么这里轨出现 个问题, 似乎大家都以为 马刺在攻击威力上要胜过刀刺,之前很多人也 抱这样的想法,其实在《密传》的攻击系统里 有这样 个隐藏的属性,就是远程攻击时有防 御加成(是指被攻击对象的),细心的朋友可

以去对比一下,其实与手的实际伤害比近身攻击的低。另外,马手的弓箭在攻击速 度上是最低的。大概每1.2 秒发 箭,而刀刺的剑攻击速度居中,大概每06~0.8 秒 ·击,虽然只是短短零点几秒的差别,但在实际 PK 中效果就不同了,比如马朝和 刀刺在 PK 中同样使用致命一击,希望种系对方,这里弓刺除了有攻击时间的关护 外,前面提到过的远程攻击威力低于近身攻击威力的劣势也会暴露。毕竟与刺在 PK 中不能靠得太近, 在射程距离例好的位置就发动攻击: 另外将同等级别同等提 炼值的刀(刺客适用的)和弓作比较(这里忽略使用者能力不计,角色属性相同)。 都在普通攻击的情况下, 弓打出的致命一击的机率只有刀的 70%, 也就是说, 炽 击毙命的话, 刀的胜算大过弓、

其实, 弓在 PK 时是有一个绝对无敌的赖皮技巧的, 在同等级时, 没有人会比 弓朝客更快,所以弓先给敌人来个冰,等敌人慢下来,再用毒,此招极为折磨人, 蚊 讨厌的是就算你能靠近弓,弓立马用个定身,然后继续远射。如果对方是刀刺,弓也 有可能被定住,但是要知道,弓还有冲击波这个技能,敌人只要靠近弓,一个冲击 波,敌人也只能继续追了。虽然弓的攻击力可能要比战士和法师低一些,可是在这 MINERAL STREET, STREET



在同级别的情况下,哪怕县数命政 击,弓刺客也是不会被秒杀的,另外 战士和法师也都是无法秒系引刺客 的,况且在操作高手的面前,战士和 法帅不论操作技巧再好, 也是连个 边都碰不到弓刺客的,

# 最受欢迎的人——羞痴

在 (率传)的世界里面, 我相应

有 个人会讨厌拳师,不论是在组队,还是其他时候,拳师担任的角色,永远不会符 合它的职业名字。拳师真的就是一个辅助职业, 大多数的技能点都花在辅助技能 上,不用扣心组不到队,应该是很多人追着组你,所以放心的去越级打怪也没关系。 因为你的主要职责就是给队友加血,在《密传》中,血瓶是奢侈品,再加上游戏中的 钱也比较紧张,所以很多职业单练,光是血瓶的消耗就会穷死了,因此把血瓶的钱 省下来, 请个攀师一起练级, 也是非常合理的。做为攀师, 几乎很少出拳打怪, 所以 不用扣心自己的攻击技能,因为只要你的等级上去了,攻击力自然也上去了,初期 把技能都加在辅助技能和加血上。会让你成为高级玩家的宽儿,组队练级的速度可 要比拳师单练快上 N 倍! 从城里不间断的"真诚邀请拳师·起组队练级"的喊话 中,我们已经知道了,谁是《密传》中最可爱的人。

#### 最郁闷的人——法师和拳师并列

既然是并列,那就说明他们都有比较郁闷的地方,

练法师,在密传里总体来说是比较难玩的。首先作为法师应该有强大的攻击力 这点在密传中确实体现出来了,但是念咒时间和回魔速度总是致命伤。练级方面人 概主要原因也是因为目前与手太强悍了。往往法师念咒总是还没放出来怪已经中 了N 多弓手的箭倒地了。另外, 法师的血少得可怜。回魔速度也很慢, 看着弓手打 的痛快经验狂飙就够觉到了法师的悲哀。最让法师抱怨的还有关手蓝瓶的设计,这 个完全依靠魔法的职业,竟然在游戏中买个到蓝瓶,这多少计许多魔法师们一直在 社会的最底层苦苦挣扎着。

再来说拳师,说到自身的攻击技能,虽然说也有攻击不错的几个技能,但是有 个很重要的问题,那就是拳师的蓝完个不够用,辅助技能都使用的拳师,如 HP 回 复量增加、增加防御、增加生命上限,一次加完举师几乎就没什么 TP 可用了,还小算增加移动速度和攻击速度的技能消耗的蓝。然而

拳师这个职业如果离开他自己的辅助技能就完全无法单练 了, 所以拳帅的练级也是尽量在组队的情况下去, 否则拳师 的过低攻击力会计你练级发狂的。这些都不能让拳师们降低 对这个职业的热爱,但是最近流行起来管拳师叫"奶妈"。 让所有的拳师无言以对了。

### 最凄惨的人---怪物

天天被唐不说,死了之后还不算完,不是 被打掉牙(猛兽之牙,恶魔尖牙等),就是被拔 掉角(兽角等),更有甚者会被扒皮(兽皮,龙 髓等)。这些自称是主角的正义战士,干这个种 **排绝人寰的事情**,不论是动物还是神兽都逃不过 他们打着"升级"和"打装备"旗帜下的魔掌,所以 我们把这个凄惨的最高奖项颁给(密传)中的怪物们。 是他们的无私奉献,才有了那么多游戏中 身极品的高等级 "英雄"们。

#### 最无聊的人——作者

也只有作者这样无聊的人,才能给大家献上这样无聊的评选。希 望大家能喜欢 ■



# 剑网百态之三 冷兵传奇

1. 西风帕米



自参道自参。自参赴人生的缔修、亦是游戏的写照。在游戏中的人们以 各自的形态格这个游戏和录的多数多彩。让一个本来只有NPC的世界 要得生是活成。让本来只能一个人圆篇的世界有了更多的伙伴。当我们 生活在这个花花世界中。除了感受到生命体所流化的一个个动人的故事外。又可

当人们把自己的或情质予在这些冰冷的金属上时,这些点本没有生命的金属

同样可以教发出權人的光彩。他们随着我们人类的历史同步发展壮大。在幾长的 时代变迁中幻化出体态各异的外型。选渐形成了自己的社会群体。成为使客猛士 们手中的神兵利器。也因为这些被人们经常使用的形态而在这个人类的社会里留 下不朽的传说。

可以毫不掩饰的说。武器是破坏生命和财产的工具。但是同样可以用来或惯和 防御、走到自我保护的作用。当武器被有效利用时。它应通精制型效果像大化、粉管 你家量小化的原则。任何可选成供实的事物。甚至是心理。的)都可称为武器。武 器可以是 根简单的本棒。也可是 故高级的核弹头。在我国古代宋朝时期。冷兵 器的制造技术已经达到了它前发达的地步,从千年万马的沙场到门城林立的钻潮。 致处都是说:武器的手领地位,那些走路有世的英雄侠士们在成战口我的同时也 成故了无数的面对转命。故计我们来看看特级设定在宋金交稳之际的《剑侠精·殊时 态态》中各种种乐问题,并被之外的各位呢。



第有"自庆之村"的美界。自隋唐以来佩到之风盛有不衰。多被文人墨客借以抒发豪情社志。复"自府"使到大国。徐亲越 "王僮的"一身转战"千里。《傅动自万师。"后来会。与五教培下不解之缘。成了进士们于 器之 。到又被披上了

到便是其中之一。此刻由欧治了转选。村名"龙渊",传至唐代,为邀高祖李渊名玮而茂称"龙泉",在沙场上,到内身细易折。不一

0.000

看。"乌金、新从天而僻的异质宗物,埋于地下十万年之后,遗体变成乌垩色,且泛金光。但再述自身。现化为平凡栗石。如若在 百年之内采出此物,并们以转纳秘术、说能练成具有生命或性的宗创。云上村开采出乌金宝矿。但是风顺成顽疾,兵甲派转剑裔

的人风亦飞果然心紊相通,人剑合,剑雄败阳逆天、"以此可见剑不仅为翩翩君子真爱,更代表了正义的一方。

,

水社(4)英雄本色)的影片中,由刘青大海滨的传达在社会出资。宋网绵须的林冲时,为某家传家刀之和,特将中,桃月在手,但见长观飘然落至引口,应江而湖,将这"欢毛斯安"表现的淋漓导致,正见绿珠宝刀是何等的锋











5 (19 (1) 4) st to the state of tee to the term of and the beautiful to the second of the second

for a second control of the second control o CONTRACTOR OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE OWNER. for the first and the form er with the contract of the co 





R and the second 寻,这小小一条杆摔不但撑起了众多乞儿那饥弱的身躯,也撑起了丐帮在江湖上量响亮的破名。

暗器, 颐名思义是一种手暗处施放使对手猝不及防的武器。其特点在手隐蔽、快速, 带有一定的欺诈性并且在短距离内有 The second secon

THE RESERVE OF THE PARTY OF THE The second secon THE RESERVE OF STREET STREET, 空的,让人无法琢磨。毫无防范,也许在感受到这似有若无

tree - restricted to the second 面有两道框组。简里的暗器可飞射而出。据说这些暗器发出来时。美丽得就像孔雀开屏一样,辉煌灿烂,然而。就在你被这种惊

----





以上便是在《剑网》中所能见识到亦是我们常在武侠作品中所能看到的比较普遍的武器。可以说是这些武器排了武侠 作品的半壁河山,古时铸造兵器通常会有血祭,以期宝刃更加锋利,一旦融入了铸造者的精魂,那便不再是普通的死物,而拥 有了传说中的灵性。有些兵刃在锻造时期没有经过这样的历练,但是经过高人雅士的使用,久而久之也会被赋予神秘的外 衣。不管是先天而成还是后大而就,武器的传说均在人为,我们在游戏中体验候者的风范时,亦不要忘记自己手中的兵刃曾 经所经历的磨难及缔造的辉煌。这些武器因仁人义士所凝聚的那种为侠之道的精神会否在你手中继续传承下去呢?今天我 们只能在游戏中紧握那么违的神兵,品味那江湖的味道,在这片因历史而真实的虚拟世界里,让我们以自身为舟,以利刃为 水,用神兵去创造我们的故事,用自身去延续承载于神兵中的侠义精神。



# 魔力 PK 大赛观后感 永远的开始

小侠後跑跑跑



■ 1、0.2、北十、1第、3、2、2、1、1, 14 8、1 8、1 6、1、2、1、1, 2、1, 2、1, 2、1, 2 7。 案的簇拥中结束了。在 60 多天的征战中,大家从不同的服务器走到了一起,为了同一个梦想,大家努力过。付出过、争吵过、误解过、信任过、有过胜利的身锐。也流下过激动的泪水。有些人注定是过客,有些精彩的演出注定会被错过,就像落叶注定会被吹散在风中,花棚;注定会等落于两里一样,然而我们能做的,便是绵绵地看着魔力世界的变迁。明侍下次鑑会的到来,因为结束是水远是新的开始。

本次 PK 比赛结束后, 我看到这样一段话。现在的 PK 象鳍闸, 血量是鳍本, 职 业加技能是鳍闸方式, 等级是人场券, 特挂是客干, 等極電传產装是业余鳍是, 忍舞 民造专业髂线, PK 人赛是踏场, 大家都是米参加翳博大赛的, 赌博自然是技巧很 强, 由由于大家都是专业赌场, 所以自然人品好的胜出……

本来是 段笑话, 但也确实说明了一定的问题, PK 比赛人品的成分自然占了 很大比重, 但绝对不是全部。举个例子;

舞和上兵同样是跳舞。舞可以穿妖风之衣。拿熊翼回力,破可以压制和自己同样等级的破鲜。自然比上兵要快、快舞。先出手。起到下限制的作用,如果成功。可以给对手乘创、归由于现仓都是血牛。一旦打不死。第2个回仓就可以清醒、之后血中的完动。可以起到反压制的作用。再说快舞如果不成功。慢舞开始跳。成功了可以压制对手2个回合。2个回合不能出手的结果可是相当可怕的。当然不是说快舞不好,我想说的以是一种情况。一种快舞和惨舞的选择。一种战术的选择。是人品中的必么……

1面只是一个小插曲,下面进入正题。

PK 比赛真是 3.0 年河东, 3.0 年河西, 在上次比赛风光无限的血弓,这次瞬间没 了踪影,高牛有的能力得不到完全的发挥,辅助能力弱,乱射小疼小痒,只能靠变弱 穿着水龙衣凭高闪整,架维护自己仅有的一点粤严。舞者的跳舞,还是水如不变的 主题。 28者 在 3.5 的版本里 PK 也可以出暗系的时候,他们开始抬头了,面对对手 变身,最有效的办法提过于舞蹈和暗杀了。跳舞可以封锁住对手的行动,集中打一 个人,这样其他人就可以恢复到变身之前的状态,而忍者在高血量加变身后,各方 加能力都有加坡的情况下,其他职业想系掉忍,确实费劲,所以终系的效果在这个 时候做成为了路域的主流。

法邮今年还不错。但也绝对不会是 PK 场的上角, 变身 : 打的战术是赖佳选 禁, 他面对病魔房的变身, 始终还是达人到岭东的效果,而这次 PK 上线的职业还是 以忍为上,心头灭却和如月成子,重装装备的抗魔效果都是克制法师的存在的。如 1.法师自身的血量也少的可怜, 相特起来会很困难, 尽管你拥有最强细的魔法, 可 是你仍然不是本面比赛的上角。

重装倒是有点崛起的意思,变身以后的乾坤,有着惊人的破力,可以说是克材 忍者最有效的角色。况且本身装备物理防御高,抗魔也高,唯一部网的可能就是面 对高闪喉的角色, 很难命中。

格斗有点可怜,即使你自身的必杀再高也是徒劳,在我所看过的比赛里,打变身之后的人也只有 300+的血量,而当同伴跳舞成功的时候,你只能上去用拳头打

再设设辅助系、传、巫、咒、各具特色、都是以信里重要的角色。传教的作用不多效点评了、我看重设设库和完的作用。 军师在 PK 的相持阶段、作用比传教更为明显。在队友本身是血牛的情况下有佩带如月成了一个强弧恢复就可以+300 多的。而且持续 6 个回合。在现在 PK 都是打相持战的年代。MP 的使用和控制,绝对是 接受的因素。传教如果不停的放超补、人家设置下。MP 会支持几个回合呢? 再说完本,本人建议完在一场比赛中最多只能放一个超咒。因为现在装备大多都抗咒,加上现在的咒魔本来被少的可怜。所以故的第一个咒就是拼运气,能压制几个算几个。况信件用上要也是打相持。在有折祷能护之下的同伴们。相特能力真是非常的强,再加上单咒的作用。如果中了咒的单体石化。这场比赛恐怕都很难再出手了。

上面罗嗦了那么多。下面我简单谈一下各个职业的主流加点方。

舞者: 地球人都知道, 要加纯血敏。但大家都选择了纯血敏的时候, 你有没有想 过减 50 点血加 50 点防御呢? 如果在等级一样装备一样的情况之下, 你是不是就公 比纯血敏的舞者快了呢。

忍者:大家普遍为了PK的加点都是以血酸和血助为主,PK 靠赔杀决定胜负, 本人仍然不赞问纯血敏的忍者。你有没有想过。少50 血或者倾而加50 点攻击呢? 这次参赛的忍者的气绝可以到4、上兵的气绝可以到5、在队伍里多数是靠他们救 人、如果你是纯血敏不旧暗杀的活打到人身上蒙土成物,如果多了50 点攻,就不一 样了。或许打到身上被可以致命。血助忍的加点。精神与血都不低,他情感的任何不怕 面对高级魔法带来的打击,而很高的体力。能使他一旦也立于敌人面前不伤。最 转使出自己的得意技能暗杀来解决敌人,所以纯曲的有可行的道理。但是没有敬捷 也做急味着没有命中,不要指望血防忍出暗系了。因为他根本打不到。

士兵: 士兵的加点和忍者其实是人同小异的。但士氏最好可以做到满敏,因为 士兵的任务始终还是挑舞。

法师:纯帧电和纯防魔,只能是一种信念了,因为在 PK 里,就法师 · 无事处, 檢 電體弱, 防魔,没有系伤力,同样血量太少是最致命的缺点,你有没有想过最早时期的杂魔呢? 把杂魔的加点更系统话,精神加到足够发动 10 缓魔法战好,被压制除 了檢魔定以外的魔宠;这样同样可以比对方的防魔先出手),其他的点数都底到血 上,这样的话,你在 100 级的时候血最少也在 1500 左右,拥有高生有的法师,是相 当恐怖的。

重装:拿钱堆出来的职业,只要把血攻敏均衡一下,就会很强。

弓手和格斗:PK 最强的加点,还应该是上届冠军队"健健 1212"的加点,只是 4.0 系统的到来,使他们真的没落了。

上面的我说几种加点不是绝对的权威,只是自己的 些看法,给大家多提供

### 几场比赛战报和点评

### 第一场 天蜡次重量级决赛

1 队出场阵容: 81 舞, 92 忍, 93 忍, 91 传, 93 传 4 队出场阵容: 87 舞, 92 传, 88 弓, 91 磨, 91 魔

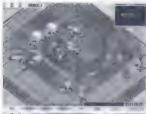
之所以选择这场比赛。是因为这是两支风格截然 不同的队伍,一个是擅长打持久战的1队,一个是拥有 2 破魔擅长速攻战的 4 队,到底哪种风格的队伍会在 天蝎称 E呢? 我们拭目以待 ......

第 回合很关键,也能体现出一个队伍的整体作 战思想。第一回 1 队舞者跳舞,别的队员放咒,宽吸对 手传的魔。4队舞者也跳舞,集中杀92的忍(PS:4队 发现了对方 92 忍使用的是地水晶,一直在用风系嫩。 赛后采访她的时候,她对此表示很无奈)。

4 队杀了对方 92 的忍 MM 以后,又把火力集中 到了另外一个93级的忍着 GG 身上。而1队则是集中 点杀对方的传教, 另外两个双传教人补血。1队92 的忍者 MM 刚刚站起来, 又被对手的单风刮倒……这 时的情况感觉对 4 队十分有利,1 队两个忍者 1 死 1 伤,而4队阵容还是完整的。

此后,4队的2法师 育攻击1队的另外一个政 击点,就是93的忍者。1队则把攻击单位都打向了那 个放单风的法师,并将其系死。

之后拥有2敏度4队的矛,不能在短时间内穿透 1 队坚固的盾, 当 93 的忍 GG 暗杀了 92 的传教以后。 4队体会到了被疯狂暗杀的痛苦 ......





最终1队拿下了第一场比赛

第二场开始后,第一回合中1队上方传教变身,4 队吃了上一轮攻击忍者的亏,选择攻击传教,但却投错 了注, 刚好把攻击点定在这个变身的传教上了。而1队 则是忍放超强状态魔法压制,宽上去战栗对手的售教, 并且舞者跳舞成功。第一回合,4队法师义把攻击点锁 定在1队没变身的传教身上。1队宠物依然战栗对方 传教, 忍者暗杀了敏魔。第三回合, 1 队把攻击点都集 中在了对手两个法师的身上,当4队两个法师倒地时, 1队人员还是完整的。这时候的 4 队已经开始疲于救 人,而1队在舞者人品极好的情况下,多次跳舞成功,

双著在没有任何赖忌的情况下。连续暗杀,4队再次接 受了暗杀的洗礼,最终1以间费天幅。





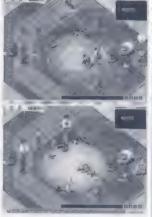
点评:大家可以看到,1队在自己舞者没有对方舞 等级岛的情况下,仍然打的很从容,即使在自己中了对 方舞蹈的情况下,高血量再加上有两个传教补给,几乎 不会有很大的损失。而且1队在对手舞者比自己舞者 等级高下,用 92 满敏的忍者 MM 佩带全加敏捷首饰, 靠放咒去压制对手, 忍可以放弃如月和心头灭却而选 择敏首饰。是一个果断的决定。这个敏捷很高的 MM, 佩主敏首饰敏居然压制了对手的緻魔, 使对方的緻雕 例被拉起来就又倒地,再拉起来再倒……4队有一个 最致命的缺点就是人员配备问题, 那个弓手在全场比 赛一直很努力,变身、狂闪……可是作用和效果,在高 血量和变身面前, 弓的乾坤就和桡痒痒一样, 经常可以 忽略掉那个弓。4对5的比赛,是很难有悬念的。

# 第二场 来自拥有量悠久历史的老站牧羊营量经决事

波能队:2 亿、1 舞、1 巫、1 咒 天汗队:1 忍、2 舞、1 巫、1 兵

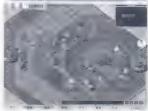
这场比赛是在风格类似的两只队伍之间进行的。 风格类似队伍之间的对抗是很残酷的,而且是很无聊

第一回合, 泼熊队的人品真的非常非常好, 好到我 这个记者都不敢相信自己的眼睛----94 的忍者上来 .连击竟然就打出了两次暗杀……天汗队把物理攻击 都指向了另外一个忍者,结果上来就破暗杀了,单位攻 击明显不足。泼熊队见94的忍打出了气势,于是队友 咒术师用自己蜜蜂毒这个忍,防止他中咒术,并且自己 放了大地祈祷的魔法, 使队友可以在相持战中占据绝 对的优势, 宠则战栗对手的巫。天汗队, 此时开始忙着



第 . 回合, 天汗队在极为不利的情况之下, 好不 容易把队员都拉了起来正准备反击, 泼熊队的舞者跳 舞成功,于是 切都结束了。泼熊队轻松的拿下了第 场比赛、





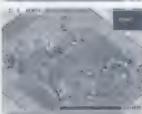
# 福用攻略<sub>E-PASS</sub>

都集中在了上 场出尽风头的 94 忍身上, 然而这个忍的血太多了, 坚持住了第一个同会的猛烈攻击

果然这个94 起。在上个问合设例她的情况之下。 血少先动了、第一次出手就是一记暗杀自接杀了对于 105 的舞者,然后光荣的伤地。但彼峰的队友似乎被把 实压在了这个等级不高的忍者身上,预料到忍会倒 地。所以裴峰(他了这个忍







事实面明後維以的宝体对了,这个忍者不免队友 的期望,再次赔系。以友 % 级的影 MM 也耐不中致 矣,也也了确系。之后动势 94 的忍者再次倒走 然而这 切已经不重要了,他已好完成了自己的使命——在 对手还有 2 人。1 人替赖的情况之下,自己还看 4 人几 季巷讀鱼的……

夫計队在多名以员连续被暗杀的情况下, 歲于教 人, 被抑起来的队员罹变身的空挡回台攻击 无效来抵 抗液作队强人的攻击, 强者之间的母话。就是把优势 化为胜势。

微佛队最后的一击,简直是毛懈可击,就象是用 电临计算过的一样,特确到位……淡雅瓜的舞者逃起





了比赛中很少见的舞蹈——自娜。自己冲过去,特例 了大汗队附纳岭村起来血量不足的几位选手,只留下 了一位变身的平帧还在抵抗,96的忍者 MM,没有让 比赛继续延长下去,一记完美暗系,结束了比赛。





比賽中, 號樂的首飾几乎都选择了如月戒指, 歲是依 尊巫师的恢复加暗系加所祷, 把队伍相持的优势发挥 到了及至。而忍者的暗系就象定时体弹, 两个忍者站 立的时间越长, 对对手的喊胁越大, 事实也说明了这 , 还有最后完美的。由这些都显示出了老牌强队 的风采。

# 总统

W. e '8 5 b 1 1 7

「一」な、インパト 人もすったり。 出、具様帰途的

、装备, 不要各啬你的 MLB 把你最好的装备都 带上吧

、精灵变身、参加比赛变身仟务是 定要做的。 同样型要准备充足的打卡时间。设到精灵变身、我还看哪叨几句。因为 PUR2 的战平设定是围绕精灵之卵 展开的。这次 PK 人赛当然巴德对不可能把精灵变身 指途存 吸则之外、热面正是精灵变身的出现。代替了 比赛可以扔瓶子的规则。可以使比赛更精彩更迅速的 结 医真以后的攻击效果更加测照。更可以满足各位 BT 真好的规定冲击。

四、团队,没有好的合作精神的队伍是绝对不会 Jin的。

五、人品、如果修做到了以上几点, 又拥有良好的 人品, 基身你, 你就是'世子', 如果你做到了以上几 点, 但没有良好的人品, 那么你只能做本次比赛的悲 你童趣, 你你同样叫人婚恤。



4世纪初,对于欧洲来说,是个黑暗的年代。频繁发生的饥荒使居民疲弱不 Mi. to on " by the second of the second 劫掠。然而,这正是曙光到来前的黑暗,随着弗朗德勒早期艺术家和意大利 文艺复兴的出现,开始了文化繁荣的新时期。在这两个世纪之间,欧洲经历了明显 的变化。

鲜为人知的是,在这个时期,有一群人活跃在意大利及整个欧洲,他们的祖先 是北宋的工匠,靖康之乱时,他们并没有像绝大多数问胞那样南迁,而是一直向西 北,穿越了浩淼的西伯利亚平原。这些人把先进的建筑技术带到了欧洲,把中国传 统的建筑艺术与当地的风上民情结合,并将这些技术传授给当地人。身体绝技的中 国工匠后裔,分散在欧洲各地,由于当地保守势力的歧视,使他们不得不通过从事 繁重的体力劳动来谋生。唯有在意大利,这些工匠后裔在建筑领域活跃若。

欧洲各国联合对"黄金同盟"的商人进行封锁,大西洋沿岸没有 个淘港首号 "黄金同盟"的商人们开放,商船不能中途补给,无法在欧洲与南部非洲间进行远 详贸易。"黄金同盟"决心出资在北非修筑自己的补给港口,于是,大量中国1近后 裔来到了北非,与"黄金同盟"达成协议,由同盟出资,港口修筑完成之后所有权归 ·T匠们拥有,商人们享有在港口进行补给的权利。



在数以千计的工匠与非洲工人 的努力下,港口在3年后建成,命名 为"黄金港"。由于"黄金港"不受欧 洲传统保守势力的压制, 是一个自由 海港。福此,人量散落在欧洲的 [ 近 后裔都来到这里。谋来新的生活,他 们把"黄金港"发展成为 个中型的 城市。

"黄金间盟"随着蒙古战士后裔 的舰队路上东归之路,出入"黄金港"的舰;1篇少,直到一支庞大的西班牙舰队要 求停泊和补给。工匠们得知该脱冰是尾随"黄金可盟"的舰队而去,趁着为该舰队 脱船恰修的机会炸毁了大部分战舰,但还是有儿脸战舰侥幸逃走。从此,黄金城成 为了西班牙的眼中钉,不时有武装舰队来进攻,而除了黄金城已有的武装力量,地 中海的鹰旗海盗们也来支援黄金城。为了对抗越来越猛烈的袭击。上匠们和鹰组为 资联手制造了那个时代最强的战舰——桨帆船。桨帆船共有 种型号,快速的中 联合式快船,装备给鹰旗海盗。用以疾如海风的劫掠;火力强大的人型黄金城地艇, 属于工匠们和鹰舞海盗们共有;还有最强人的铁甲船——万里长城型,这种强人的 海上霸王。成为了黄金城抵御侵略的屏障。

得知黄金同盟在阿拉伯丰岛与阿拉伯悲商的对抗,工匠们全力支援,将非洲珍 贵的原产物移植到阿拉伯,由于数量太大,没有足够的船只进行运输,工匠们将力 里长城型铁甲舰改装成商船,承担运输的任务。尽管这样会让黄金城"防御真空",

得知铁甲船队东去的消息,西班牙派出了最强大的"无敌舰队"来攻打黄金 城,工匠们自知失去了海上屏降后,无力对抗即将到来的强人舰队,迅速乘坠剩余 船只逃离"黄金港"。待西班牙的强大舰队到来时,"黄金港"实际上已经是一座空 城了。为了拖延敌方舰队。鹰旗海盗在海上同西班牙无敌舰队殊死的搏斗。损伤人 率。逃出"黄金港"的; 握们,最后同"黄金同盟"的舰队会师,他们深感欢溯和非 洲并非他们可以安身立命之所。于是,他们决定加入"黄金司盟"的舰队,最终路上 东力之旅。

我诞生在贝鲁特,是一个中国匠人的后裔。贝鲁特无疑是一个迷人的城市,这 里出产:1级货物, 番茄和椰枣;2级啤酒和盐;3级的陶瓷,4级的首饰。很多年轻的 商人喜欢在贝鲁特和伊斯坦堡之间倒卖货物。由于西班牙和黄金同盟的战争、我决 定成为一名最好的工匠,为黄金同盟打造出最好的战舰 一浆帆船,为黄金同盟抵





角西班牙的进攻作出自己的贡献

我现在的等级还很低,我本来打算。 开始就去锻炼我的干工技能,可是我安存 不够结实。老工匠告诉我,一个好的工匠也需要一个强健的体魄,他们还告诉我最 练强健的体魄需要在郊区去进行徒手的修炼。

我变卖了新手仟务得到的物品,加上在码头完成了 份撒运工的工作赚到的 13.我用这些积蓄买了维炼徒手必须的药瓶,我听说城门口有一个好心人喜欢帮助 像我这样的年轻人,所以在出城修炼徒手前,我请求他的帮助,运气还不坏,免费教 给了我上项技能:暴击增加血的上限,增加攻击力,减少防御力,可以计我更具系伤 力: 躲避每级减少 3%伤害, 降低攻击力, 后期没有什么用, 但是初期学个1级也还 小错:格档也是个小错的技能,第一级加×防御,2级加15防御,3级就加22防御。 降低一定的攻击力,可惜就是需要装备武器才能使用。

现在出城打打小动物。不久我的徒手技能便已经7.8级了. 感觉自己的力气比 测开始时大多了,体格也强健了。在练习徒手的间隙我收集了一些原材料,像鼠尾 草、亚麻、羊毛之类的,拿去卖给城里的商人刚好够买一些血瓶。等我的徒手到了10 级左右,我越觉自己已经有足够强的体魄,可以开始正式学习上匠技能了

首先学习采矿,再次找到门口的好心人,可是这次却要我 5000 的学费才肯传

授技能哈我。为了能为黄金同盟 打造最好的战舰,为了能回到相 学费,学会了技能,免费得到。 門镐头,来到郊外,躺使找一块 石头, 就开始挖矿, 开始了正式 切. 虽然我练习了徒手,有了不 体力活,我只能干干停停,偶尔



也会来 两只小动物打断我的工作,正好为单调的工作带来 点乐趣,而目还可以 提高 下我的徒手技能、开始没有掌握到方法,挖出矿的概率很低,就管挖出来也 多半是杂矿。一直坚持看把挖矿技能练到了6级,挖矿成功率大大提高。!1级后转 终于挖出了2级的矿石(按照经验推断,每当技能尾数到6.比如6、16等级时成功 率会增加; 当技能尾数为 1, 比如 11、21 时采到的矿物等级增加)。我的目标是开采 矿,所以我需要将挖矿技能练到41级 我还不会冶炼,采出的矿大半卖给了

经过了很多个枯燥的日子后,我终于可以开采出5级的矿物了。当然每当挖 矿技能上升一个档次, 我就会跟随商人向西进发, 路上回国之路, 同时越靠近人西 注的地方,我越能获得更多的果矿经验和更加高级的矿石,当我能采集5级矿的时 候我已经到了马德里,

之后我开始学习铸造 实掉高级矿、实进低级矿、然后把它们铸造成金属块。卖 给点适船只的玩家。这样我的铸造技能飞快地提高。当我能铸造红铜的时候,我已经 成为了 名著名的 1 近了。但是我知道,我的道路还很远,黄金同盟和西班牙舰队的

制造出最好的故舰而努力。为早日能回到故乡——美丽富饶的东方而努力。■



# 兽兽骑闯神话

. La responsable



活在神话大陆上的两大种族,最高钾鬱的人类和异族之间,为 争夺宝贵的地理资源。而陷入了长久的战争,两大文明相互碰 掩,在彼此的接触中产生了多种因战场需要而出现的职业。在 好族的群体中最为突出的职业除了魔斗士外就要撑骑士了。这是一个以 血牛著称的带有先天物理与魔法双星防御优势的战斗型职业,在异族群 体中受到相当的尊重。这不仅是因为骑士强壮的体魄。还有他们在沙场上 冲锋在前,前赴后继英勇无畏的精神,感动着每一个为领上而奇战的战 上。因此。在联队已被出生的兽争骑。因为这种强人的感染力而义无反顾 的投身于这个光荣的职业。





兽兽骑的梦想是成为异族的骑士,但在这之前,他必须从本族的圣斗 上一职开始做起。由于异族在10级之前的升级是不附带任何属性点数 的,所以在最初创造人物时,兽兽骑将赠送的属性点全部加在了体力上。 虽然在攻击力方面略显单薄,不过等熬过了10级。便可前往专家级训练 ћ那里进行转职,成为骑士之后就会获得属性点的问馈了。兽兽骑发现, 属性分为自我成长和非自我成长属性。比如骑士的自我成长属性为力量 和体力,每2点属性加1点能力,而非自我成长属性,则是2点属性加2 点能力,因为力量和体力每次升级后都可以自我成长,所以提高得飞快。 作为一名骑士,必须要有强健的体魄。并且通过武器装备的添加获得更加 有效的攻击与抗打击能力,骑士职业的防具只需要体力,而武器则分为需 要力量的剑类与需要体力的钝器类,兽兽骑比较喜欢使用刀剑类武器,又 对那种将升级点数全部加到体力上的说法不屑一顾。而且对于棍啊锤啊 斧头啊这些钟器实在提不起兴趣, 所以义无反顾的将一部分点数加到了 力量上。在随后的练级道路上,虽然坎坷不断但自觉比同级别的骑士们要 更为出色,通过高质量的攻击力与骑士本身特有的高血量,再配合好技能 的使用,可以稳稳的面对任何与自己同级别的怪物。

明确了属性上的发展方向后,便是对技能进行合理搭配,骑上技能分为惊时施放技能和需要通过持续按目 根标石键来施放的咏明技能。目前 开放的技能其有 4 阶, 每阶6 6 级, 每提升 - 级获得 一小步的成长,提升一 所获得 一大步的飞跃。圣斗上时可以学到硬身术、初阶武器强化、微击术、初阶强化剑、核合生命和勇上之力等技能。考虑到转职以后仍可继续发

展,兽兽骑只选择了硬身术和初阶强化剑作为战斗的必备技能。当转职为 骑士后又可学到5种新技能,分别是:网子、状态解除、致命一击、保护术 和恢复体力。网子和状态解除是不需要耗费技能点数的,且无法升级。网 子只能用在对方玩家身上,绑住对方脚腕,但不能对怪物使用。状态解除 可以解除本身所受的负面效果,而且会增加防御力10点、魔法防御力30 点、移动速度增加 1.5 倍,由于魔法消耗量较大,所以只在被围攻的情况 下使用, 是很不错的救命技能。致命一击类似于微击术, 不过随着技能等 级的增加,会发出连续攻击,能获得比微击术更强大的效果。保护术并不 能像硬身术那样带来防御力的提高。但是通过提高格挡率可抵御物理及 魔法方面的攻击,在高级之后可使格挡率达到50%,是骑士成长后期必须 学习的技能之一。恢复体力是需要消耗 MP 来增加 HP 的,由于骑士职业 的 MP 不多, 后期技能需要发动的 MP 量相对骑士而言又太大了, 所以曾 兽骑放弃了这项技能。当他的级别越来越高后,技能的学习也到了瓶颈, 在城市里的专家级训练师那里只能获得技能前2阶的提升。第3阶开始 技能习得必须通过打 32 级以上的怪物获取所掉落的技能书。由于技能可 无限删除,所以在不同级别的修炼时期,可以更换不同的技能修炼,获得 最大的帮助。

雙懷的, 尊傳觸已经成长为一名猛将, 虽然在他的前面已经有很多英 總走出了尊族的领地, 去探索更广阔的天地, 但是曾尊敬仍在自己默默摸 索着條炼, 每天都要有固定的训练时间, 有时尊傳屬还会說到极其厉害的 领釉怪物, 这种怪物的条伤力倒是其次, 最危险的是他可以召唤周围的同 类怪物过来围攻自己, 在这种情况下唯有拔腿逃跑的份, 稍有免豫便会横 厚处。除了这种惊险刺激的经历外日子过得倒是平静, 尊尊骑在闲暇之 余还到处游山玩水, 拍照图念, 虽然异族所处的地方难见绿色, 但是这里 毕竟是曹尊强出生的地方。

这样的日子过了很久,逐渐地曾兽骑也感觉到了孤 独,虽然城里有不少兽人,但是大家都行色匆匆,寡言少 语,很难邀得 两位同件共同杀怪。不过兽兽骑并没有感 觉到打怪吃力,由于使用了剑类武器,力量上的提升使得 攻击力比使用钟器类武器有很大的提高,每次面对同级别 怪物时, 都能应付得得心应手, 升级的速度并没有因为单 独修炼而减慢。只是兽兽骑感觉到自己虽然活在这个世 上,在他人眼中却并不存在,没有了做为参照物的同类 的曹蓇骑认识到了团队的重要性,既然自己是群居的 生命体,就必须去面对他人,关心自己以外的事物,普 薄骑决定寻找可以 起修炼的伙伴。通过世界之 神提供的喊话频道。兽兽骑找到了级别相差 13 级内(相差13级以上无经验)的同伴,大家 起打怪,一起成长,并且可以面对比自身 虫蝇大的怪物,经验虽然被分享了,但是 练级的乐趣却增加了。"看着前方又 想着后面"兽兽骑第一次有了这种 感觉, 做为参照物的同伴有着比 自己或高或低的等级, 兽兽骑 的内心时面仰视着那些高级



的同伴加紧追赶的脚步。时而俯视那些低级的同伴加紧脚见以鱼被其追 赶。鲁鲁骑真正的成长起来了。

这个世界有着开阔的地域供鲁兽骑来探索。通过地图上怪物的介部 显示,可以很清楚的得知各处的怪物与自己的级别差距,以此选择最优的 纳级路线。而且怪物们还经常携带着奇奇怪怪的宝石,这些可以用来提升 物品的性能, 从最初的狮滨 (物品强化到1~3级,1级需要3块,2级6 块.3级9块)到高级米索利金属 (物品强化到1~6级) 再到伊特尼石 (物品强化1~9级),应有尽有。拿着宝石去找城里的铁匠,可以合成物 品,当然失败的几率随着合成等级的提高而加大,在超过6级后会很难合 成。另外,每次等级的提升会在2,4,6,8 这 4 个阶段给物品加开镶嵌孔。 可以镶嵌吸收属性的黑月亮石、电属性的钻石、火属性的红宝石、冷属性 的篮宝石和毒属性的绿宝石,这些属性宝石会给物品增加不同的效果,其 中的黑月亮石、钻石和红宝石是比较适合骑士职业使用的, 一颗大红宝石 加在头盔上的9点力量会比属性点上的9点要来得实惠。除了这些矿石 外打怪还会获得幻觉石,这是重新分配属性点的必须之物,想要冼点可去 初级训练师那里缴纳当前级别×10000的钱和1颗幻觉石。不过兽兽骑对 自己目前的属性点还比较满意。所以幻觉看带着他那张毫无生气的血孔 就先留在仓库里了

在雷汉大陆的尤德城外(1934 1522)有一位竞技场传送员,他可以 **肯想要进行战斗的人传送到特定的一块地图。进行人类和兽族之间的混** 战,兽兽骑怀着好奇的心情走进了传送空间。竞技场中有3根柱子,双方 人员都在为这3个柱子的归属权而拼杀,此时的兽兽骑还是个无名小卒。 实力估计连自保都成问题,于是打算远远的观看这场厮杀,与兽兽验怀着 同样心情的伙伴们便聚在 起闲聊起来,聊天中兽兽骑得知当3根柱子 都归本方时,可从中间那跟柱子处购买经验球和恢复 MP 的签药水,不过 这需要功勋的积累, 只要站在柱子附近, 功勋值就会自己增加, 每分钟 100 点功勋值,500 点功勋可以换得一颗 5000 点的经验球,50 功勋可获 得小篮、500 功勋是中篮, 大篮则需要 2000 的功勋值。兽兽骑正听得认真 时,突然感觉一道强烈的电击穿透全身,就这样被人类干掉了。兽兽骑觉 得也见识过竞技场的样子了,对打架实在提不起什么兴趣,就问到了雷汉 大陆继续自己的修业旅程。

后来,兽兽骑得知自己生活的雷汉地区只是岛一,还有痛苦之岛(岛 二)和人兽共用的肯纳(岛三)以及人类领地的塞伊纳(岛三)可以去巡 游,这更加激发了兽兽骑探索的欲望,他拼命的锋旗,40级的时候便从雷 汉的欧佩尼城传送到了痛苦之岛。痛苦之岛虽然名为痛苦,但是其风景地 貌有着与瘦瘦奇的家乡雷汉反差及大的绿色植被,站在高坡上可以看到 绵延不断的绿色草原,配合着荫蓝无暇的天空,让一个战士多少也有了几 分轻松的感觉。在这里,兽兽骑见到了人类的踪迹,他很想去看看人类生 活的地方,从岛二的丹斯特传送到肯纳,再从肯纳的米德猎营到达人类的 寒伊纳。 高兴的前去和人类打招呼, 可不曾想对方却以武器招呼, 鲁鲁骑 惊鄂之余失去了还手的能力,第一次人类岛的旅行就这样结束了。兽兽骑 很不解,同样生活在这个世界的种族,为何要彼此厮斗呢,他回到了痛苦 之岛继续自己的修炼。在修炼过程中他也目睹了自己同族残杀人类的情 况,他没有理会,只是默默地做着自己的事情,他想不明白这样的打斗县 为了什么,当他来到危机四伏的肯纳后,这种冲突更加明显,几乎展天的 修炼都要被迫中断以应付来自人类的威胁,兽兽骑有些厌倦了,他实在不 想这样的生活,于是他决定加入反战团体,虽然这会使他的修炼经验只获 得原先的一半都不到,但是他还是这样做了。从此,兽兽输又回到了孤身

人,就如同他来到这个世界上一样,在自己的修为已经取得瞩目的成果 后,他又一次成为了这个世界中存在但不为人知的一员,兽兽骑相信不管 是同族还是人类,他们中间肯定会有与自己相同认识的人,他总有一天会 遇到这个人的,他坚信,战争并不是生命的全部。■



讲				

1974	初かかり	<b>阿根本</b> 主	16.86	rtor
	Mf	! MF 1	2 €.	」跳,不会直接能产数 № 对移物不会有 1作用
	政命 -击	致命 由 致命述 击 极速连 击	Instance 実計魔法	障療技能阶級上升可以達檢使用的 金增加的技能, W 消耗量也不少
Ī	体製作力	恢复体 力   ・	Instance 集町屋/	用 如 来恢复 10 的技能, 人致上 如
7	保护术	保护术 建阶保护术 防护强化 防护之盾	Cast 映料權力	会受到护旗抵挡率的影响。 ※ 执行 能时,只适用丁护膜。 技能标成
	158	状态	Instance 实时魔法	可得 也会增加防御力 10 、魔法防御力 30 。 移动速度增 1.5 倍



# 天翼之链 3.0 拯救者的命运

[ / 手模制局



时空之源

"下国之鹰"的护卫剑士。阿诺马罗德最高级贵族——下外。
 从的他承人婚商安总是说我的脸上一定被人施展了石化魔法。要不然怎么会。人到晚的没有表情看着人。即使是最好的朋友。他也不能了解我心底的渴望与明洁。但看不见那种满头尖的天空!超级越级的高差随量

以整稿本所原因。但是我知道,列边整人对或要翻开新的简章了,连败过草原 的风中都充满了兴奋的味道。既然我不能学好命运的激致,全少让我做好些接命运 基础的准备呢。

"被里斯,我们什么时候出发去行降啊?你不是说要到阿迈德大陆的时空源头 寻找解开命运之锁的钥匙么?"

"就快了。"与其说我的职资是护卫这个拥有太别般笑容的兄弟,还不如说是 踏高安利用我的追查得哥死因之路,锁远他呢已接近完美的冒险精神。"你看,我们 的目标就在那片云里,做好准备了么?"

路西安抬起头, 粉上又露出那充满自信的微笑。 片草叶从他邓敞发着耀眼光 芒的金发上飘落, 在风中翩絮而舞……

离开了被称为"火元素"的时空,在金运之芸的引领上。以光的速度跨越了千 百公里的距离。我和路西安在魔法阵光芒模去之后,终于站在了这个被我们的世界 移为阿孙使力量的时空之盛的世界。

無惠而陌生的清兩亞,比起"火元素",这里看上去要共園些,可是这满足不了 路兩安的好奇;"我说,碳端丝。咱们去那谁克的自由市场转转吧?这里好像没什么 对下面。"

"你要是再做说'玻璃蜂'这'个字 次,我就马上催你问去见社门礼伯父!" 这个令人气结的家伙……不过,那维克自由市场 向是消息灵通的地方,去看看也好,我想。

### [名间解経]

阿迈德大陆的时空之源:实际就是指纬服了.呵呵、这个名称想了很久呢.

# 水晶洞窟第三层

"刑費水品!"物出村,眼实的路西安突然大吼一声,按是飞奔,路西安的向向 即一闪。闪长翅膀水晶上优雅地清州不可思议的曲线。以遗观器也安的距掩。"莹 特晰!!!……"路西安发出花,人心即的於喻。冷晚像的冲进了水晶河船。我不由 。自日善笑,想要阻止为了宝物陷入基上的路西安还不如让一群饥饿的野犬兔血 插生一样放弃就要到手的食物,按出"冬霜",我也尾勤而入。

"啧啧,这两个家伙的速度太快了吧-----到第 层了么?"以路西安现在的水

笑还是狂笑的路西安突然一个纵身鱼跃:"就算是再多长几双翅膀,你也逃不出我 的手心!"

"咣当,哗啦啦"这个家伙居然撞破了洞窟的墙壁,这,这怎么可能?! 羽翼水 钻星晃身子,飞了出去。

"混蛋!" 验狼舰的路西安看着让羽翼水晶逃逸的大洞。愣了一下,突然双目 放光,微动地大喊:"第三层!第三层!这里是水晶油层的第三层入口啊。小玻璃啊, 我们发达了!" 同样候访的我,顾不上理会路两安的胡言乱语。"去看看么?到现在 为止,时令之源所有的一切都和我们所熟悉的火兀素一般无二、除了这个大洞…… 啥,依没样看着难甚什么意思。"

"没想到你那张扑克脸也能有这么丰富的表情啊。""你……"路西安不经愈的松高伯佛提醒了我,"个气,烦恼,惊讶,她叹,担心,吃饭这些丰富的表情也是我以前从未存路两安的脸上见到过的啊。看来不止服前这个大闹,这个时空还会给我们本人带来很多糟棒默化的影响啊。(3.0 版本中8 位1 角或活时的表情都作了极大丰富,让九家能够加股人吃情)

"别发呆了,我们快下去看看吧!"路西安早已经把他的所有注意力都投入到 了他都上所不有的冒险就望中去了, 站边墙壁上的人制, 才发现第一层比我们想象 的要大上很多,可是环境看上去也和前两层没有什么不同啊, 看看路西安, 展里写 满了坚毅和政善,这个产的未知的自觉可是难也比不上呢。

"贪婪的冒险者,闯入水品制箱的不速之客,接受我的惩罚吧!"

"哎哟!"猝不及防的路西安被狠狠地砸倒。 个长着兔子一样耳朵面无表情 的水品母每提着 把命形玩刃蓦然出现

"席花大陆的漫大风事啊。化牛到影撕碎限前的敌人吧——剑影水!""条箭"轻振。横天的剑影带着犹如实质的赤"扑向眼前的水晶衬柱。即使是金刚科拉多。也无法抵挡我"剑影水"的全力。击。水晶划划。瞬间减化成了水晶碎片。"觉罚!是罚!是罚!是罚!是情略看水晶碎片荡逸的声音。消影而整齐的咖啡声,声高过一声。周影里。若有有所是地感情和刺水 村的水晶碎好。他们手中的形式切得发出的两条次一定计我的里看,我不能地挥动"条箭"格特。"命价操作斯的河水。一点点地从林小场还是我的成员用我跟断不看了。"谁能我们的简单陈说出声级脚下看了。"谁能我们的简单陈就要也是没更了么……"

# 碰之少女

午后的阳光就像是母亲的手一样温暖,我抱着头从床 ] \v 起来,全身像被撕裂了一样充满刻痛 "这是哪世啊?"

"这里是那维克的酒醉蓝鲸啊,波里斯。你醒了?"

"爱儿?怎么是你?路西安呢?我怎么会在这里?"

"我和美拉是在贝纳因森林遇到小路的,他背有伤痕累 紧的你,说是发现了水晶洞窗的第三层,你又被水晶娃娃打 伤了,我们一个就 路带有你来到了那维克。"

"路西安……"我努力恢复看自己的记忆……

"莱格蓝岩之护!"

从地上爬起来的路西安浑身冒着蓝光,不顾 5 地向我冲来。"莱格蓝治?这不是路西安的租上 么?这时候嘘他有什么用?"这人概就是"时我脑 袋里最后的想法了

"那他们现在在哪?"

"在自由市场,小路说等你醒了就和我 起过 去,他好像发现了这个时空的什么秘密,我和美拉



也是为了探索命运的力量才来到这个时空的。"

来到自由市场,一眼就看到了美拉和路西安。他们的面前站着 位確容华贵的 少女,晚霞一般火红的裙装,华丽的亮金色卷发亦用两个火红的蝴蝶结棒住,高带 纯洁的脸上带着一抹心忧天下的伤感。

"审判者要灭亡这个世界,让大地笼罩在黑暗之中,我们要勇敢的站出来,让他 们见到光明的力量。"少女的声音仿佛天籁,话语中透露出让人不容拒绝的自信。 "阻止审判者,拯救大陆。这就是你我身为拯救者高贵的使命。"

"什么?你的意思是说我们具有拯救者的命运……"就连 向乐天的路西安也 不相信自己的耳朵。

"只有拯救者才能阻止想要毁火世界的审判者吗?"美拉不由得低头自语。

"不!我只想找出我哥哥的死因,"我知道我的声音听起来得激动,"就算我不 能改变命运,至少我可以不承认,仅仅因为所谓的命运,我们就要把剑摔向不知名 的头颅,用我们的血染红被称为审判者的长梅吗?"

"波里斯……"身边的爱儿显然没有想到我会这么激动。操住我的手臂说。"先 把事情搞清楚再说啊,身为主国之魔的人脑,你怎么可以轻易就失去冷静呢?"

"对不起,爱儿,我只是不想大家陷入无畏的争斗。"对自己一时的情绪失控。 我也感到惊讶。来到这个时空,我不就是希望看到 些能够改变现状的东西么,为 什么会这样 ......

"波里斯说得对。"一直沉默的美拉抬起头,"我们不愿意去斗争,我们只想照 自己的方式简单的活着。不想卷进这些事情里去。"

少女依然那么沉静地站着,只是脸上的哀伤好像又加深了一层,那种哀伤让 我令得迷茫,不知所措,

"你们的心底在埋怨命运吧,与其说想简单的活者还不知说想自由 的活着。你们已经厌倦了被安排好的前路,开始期待一些改变吧?拯救者 的命运不会剥夺你们的自由,但是如果你们放弃这命运,审判者会计更 多的人失去自由甚至生存的权利。背负命运的人们,请不要轻易放弃 自己应尽的责任,你们以前就和审判有过必怨。想消楚了再来 这里找我,我叫林。"

"我们还是去木兰花酒馆商量一下吧。"似乎不忍加深林 的忧伤,善良的路西安替大家做出了决定

"那么正如之前我听说的那样……青色海高船和袭击蒂琪 爱儿的人是一伙的。"香黄的灯光不断添加着壁暗和神秘的力量 人家逐渐从关于仇恨的回忆中平复过来, 静静地听着路西安的总结 性发言, 挽回混乱的局面也是这个家伙的特殊能力之一。"还有, 青 色海岛船是美拉姐姐父亲的仇人, 那些家伙竟然和审判者是 伙 的? 既然如此,我根大家都没什么理由小和审判者周旋到底吧?"

### [名词解释]

拯救者的命运: 3.0 新增 "王国之鹰" 主线任务第五节、

冬蠶:波里斯的哥哥遺留下来的双手巨剑,

英格蓝治之护:和后面的"凝影冰心"、"赤色炮手的射击"一样,是3.0新增的技 能,每个角色都增加了5种新技能,其中一些具有异常华丽的全屏特效,加上剧情 模式和新增的卡通表情,看上去就像在玩单机日式 RPG 一样。

### 天空之城

"哇,孵出来了啊!"天生对白魔法有着超人领悟能力的爱儿果然第一个蚵化 子他的宠物蛋。"两只长长的耳朵,一双天真无邪的眼睛,越看越像 只兔子啊,要 是我的宠物和它 样就完蛋了。"路西安夸张的喊。"这么可爱小东西如果跟你 起混那才算是完蛋了呢。不过确实有点像兔子啊。就叫它娇娇兔好了。"爱儿好像很 满意自己取的名字。露出了两个漂亮的酒窗……

离开那维克的那一晚, 林告诉我们必须有神器和宠物的帮助才可以战胜审判 者。在工匠之城卡雷德的摩根有宽物笼物孵化器以及宽物的蛋,而要想得到神器,就

必须攻破塞尔巴斯平原尽头,隐藏在命运之云里的天空之城要塞。到卡雷德已经一 个月了, 宠物终于孵化出来了, 可是没想到大家孵化出的宠物都不同, 爱儿的是白色 的娇娇兔,路西安得到的是一条长着树膀的音色小龙,它和路两安一样馋,见到食物 就流口水,爱儿喜欢叫它口水龙。美拉的宠物像 朵艳丽的火烧云,起名起到雕软的 爱儿叫它棉棉糖。而我的宠物是最后一个出来的,一只长着肉翅独角的深蓝色小猫, 看起来也完全没有其他四只那么可爱,总是一幅内巴巴的样子,爱儿说那是因为我 缝炼暗魔,法的缘故,并管小猫叫恶恶喘,呵呵,这个名字真算不上好听啊。

"启程吧,目标——天空之城!"不管在什么时候,路西安总是那么有精神。在 京物孵化的这段时间里,大家都在潜心修炼自己的转能,路西安除了把从相上目记 中倫学来的莱格蓝治之护海练纯熟之外,凝结风之力量连续攻击敌人的"暴风和 轰"也可以得心应手的使用了:我的收获则是凭着小时候观摩哥哥叶普奈恩使用技 能的记忆,再发挥自己在剑气上的领悟,爆破地脉的"天地震裂波",算是我对哥哥 的 种怀念吧。

塞尔巴斯平原的尽头。风, 乍起乍停, 草, 直了又弯。巨大的魔法阵上绘着诡异 的學色与血色的图腾。就像传说中展翼而翔的恶魔。"只要在那块石板上申请之后。 就可以进入到入空要塞了。"带我们来的向导 边说 边向来的路走去。眼神好像 是看着一群死人。

路西安 点都不普通的在石板上写下了申请,还不忘加上"神器,我来啦!" 的人喊。命运之云也没有客气,那魔法阵的闪光很短促,我却有一种飞翔的感觉 "快,不要耽误时间,林说只有在20分钟内攻下要塞,我们才能获得神器,命运的时

记在我们踏上这漂浮的小岛后就已经开始运转了!"顾不上激昂登上云端的 慷慨了,四个人都加速冲向了路西安口中那个"不过稍大 点的房子"。

在试了所有的方法都找不到打开要塞钢铸大门的机关时, 当初纳 特最高的路西安已经准备放弃了:"其实我们不一定非得要神器不可 嘛, 凭我们现在的能力一定可以打败审判者的, 你们看, 这几个小家伙 除了能吃以外也没什么人用嘛。"

"也许这进门就是第一个考验,"话虽不多,却非常偏强的美拉 决定硬幅了,"'赤色射手'的船员们,听从我的号令,火力集中。 点,赤色射手的炮击!""太阳川蕴藏的光神之力啊,赐予我消趣 切的力量!"爱儿不愧是美拉的好姐妹,紧随着美拉发动了只 有白魔法的造诣到了、定程度才可以使用的"光之聚咒"。钢钢 的大门经不起火与光的联合为量, 碎裂称块, "有自己的船就是好 啊, 真被风啊美拉。"路西安什么时候也不忘记调侃。"我是付了钱 的!"美拉依然紧绷着脸。"这里就是要塞广场了。破坏四个结界水 晶就可以拿到神器了。"

"每人负责 个。"我一面说。一面向里我最近的水晶跑去,这是 最快的方法了。"大地点参波!"、"狂风暴袭!"、"心链之舞!""我。

我……打死你打死你打死你!"看着 块已经碎袋的结界水晶,因为光之 要咒使法力消耗过度而施展不出任何魔法的爱儿心情坏到了无以复加。居外拎着 法核以不可思议的超快速度击打眼前的水晶。"爱儿……"我们三个同时叫出了 市,却不都知道该怎样劝阻。

经过五分钟毫不间断的打击之后,爱儿终于停下来了。而水晶也在她停手的 瞬间也爆体而亡了。"咦,居然这样就碎了耶……"爱儿红扑扑的脸上写满了不信。 如果她知道这就是以后在心情不好的情况下"晕"敌人数的恐怖招数"失意狂击" 的话,不知道要做如何感想了。

"感谢你们, 无畏的冒险者, 是你们为我解脱了禁锢。"广场中央冒出了一只 按着护体会光, 巨大无比却看不清样貌的怪物。呃, 对不起, 应该说, 神兽, "喂, 大家 伙。是不是要把你打倒才能获得神器啊?"可能刚才的过程太简单了。路西安明显觉 得不过瘾。"不不不,只要有能力打碎结界水晶的勇士,都有权力挑选。把称手的神 器。"个魔法阵在众人之间展开。整个要塞广场遁入了虚空。如此的光华在我们四 周围绕,总共有多达 15 件、闪耀有各色光华的神器……

"去森林之城雷帝亚吧, 在那里, 你们能找到审判者的根源……"神兽的声音 当中分明有林的声音。宿命无法问避,历史终将公为我们而改变的!■





# 绝对女神 打造最强公会



女女神) 作为最近风头上劲的 款网络游戏, 依靠自身出色的品质与游 (4年, 1747年) 年 (5年) 《 1878年) " 12 人力 游戏中的 一个霉要的亮点。无数有饱负的玩家, 都希望能够与好友一道 打造出 "个强大的公会, 创造一段 (绝对女神) 的传奇。那么、如何才可以组建一个公会, 并将其及场形, 宋昭; 这成了各个公会之, 都必须考虑的问题。



# 一、公会建设篇

在《绝对女神》中,组建公会需要以下条件:

第一、公会最核心、最重要的,就是人。最好在公会成立前,找一些固定的朋友, 起参与到公会的算备组建!作中来。

第二、游戏中,你的人物必须要达到30级以上,并且人物的威望值超过100。公会创始人需要花费400万钠克的金钱,才能组建公会。这笔钱对于新玩家来说比较多,所以最好是大家。起体。

第三、个好的公会。必然要有个响当当的名号。好听的名称。会吸引更多的人来关注修信,你可以针对公会未来的交属方向来选个特别的名字。同时为自己的公会设计一个漂亮的会标。上传方法是,在游戏安装目录下新建一个名为"mark",大小是16×16 的 24 位 BMP 格式图片、放置广 markupload "的变件夹、做一个名为"mark",大小是16×16 的 24 位 BMP 格式图片、放置广 markupload 文件夹内,然后进入游戏化公会操作界由完成上传操作。

输入"@创建公会公会名称"的命令,完成《绝对女神》中公会的创建工作。你 就是一会之长了,换句话说,从这一刻起,你身上的担子更重了,想让自己的公会在 游戏中占有一席之地,乃全称霸"行游",以下的占施,就需要你去注象。

### NO 1.全长

公会的最高统治者,同时,也是最重要的领导核心。可以说,会长的个性及做审 风格,将省接影响整个公会的风格。会长拥有而是管理人员的任免权,拥有吸缩和 形态或负的权利,一个优秀的会长将镰得如何善用这些权利,那么如何成为优秀的 低长呢?

首先要胸怀大志,心胸宽广,表面看起来很风光的位置,却是十分的辛苦。没有强大自信心,毅力以及耐力的人最好不要当会长(有时候会长的私聊恋度,般达到

1 分钟 10 条)。其次要有高等级和许多许多钱、当然极 品装备型可以让别人抑视你。各大公会老人、都是各股 的高手,在现实中也是跺缝般的人物。再次要具有很爱 的导召力和组织能力、组建 个 100 人的大公会。不是 所有人都能件到的。网络上的不确定因素比现实更多。 传加上你与会员之间不存在多少利益关系,因此管理 型多依靠的还是技巧。如何让人家幼徒一处使。他往 处打,这是 一成功的会长必须要考虑的问题[所谓一 呼自应的道理就是从这两个能力里面体现出来的)。

最后也是最重要的 点是,会长要经常在线上,一个月30天,你也最少来个20天吧(没有充足的上线

时间,你又怎么来处理每天都发生的日常公会事务?)。

总之,会长线是 个公会的灵魂,一个成功的公会必须有一个成功的领袖。当 你的公会成为整个《绝对女神》世界中的佼佼者,驱种成就感和荣誉感不是只言片 语可以形容的。

### NO 2.核心管理层

一个好汉:个帮, 个简笆:个桩, 公会者想发展, 还需要一个强有力的高层。 他们除了要帮助会张出课划策,为公会的长远发果顿时; 计划与目标。同时也要去做 具体的落实 下作, 实际上,这部分工作也是十分重要的, 再好的策略; 计划, 如果没 有人去做, 那故等于没有, 往往,在一个公会中,这些人完成的工作能占到整个公会 上作量的 50%到 70%。所以, 核心管理是也是公会组建中的一个关键。

核心的管理层应该包括。

系列会长:"当你的公会到达了 定的規模后,你会发现管理上越来越闲难,很为会员的數量大大槽加了,你很难直接去管理每一个会员。这时候,就需要在会长与普通会员之间再形成一个"中间层"。它直接受会长领导。同时又起到管理部分会员的工作。上传下达,这个"中间层"就是系列会长、会长可以将公会成员分成若干人固定的战队或军团,并指定某人担任系列会长的职务去进行管理。可以说,系列会长做整一个个部公会会长,所以题明和对土也是必须的

以上两个职务,可以通过命令直接在游戏中进行任命。

### NO 3.公会的结构

·个公会想要强感,就必须要有自己的健全管理机构。公会的体制个人认为 概包含外交、军事。宣传、内政、人事等多个职能部门。

公会外交部的作用是负责和问题公会的沟通和联络感情,所以外交部长本身 要其备极好的口才,在结变其他公会时即要有礼,又要有节。在(绝对女神)的世界 中,同样起多个朋友多条路。一个人,个公会水远不可能和整个世界拍前,选择适 当的盟友,从而获取其间的利益就是外变的目的。在一个分区当中往往会存在看这 样或那样的问题公会和组织,就看做为会长的判断能力以及外交部门是否具有出 色的交涉能力。没有水远的鬼人。他给你的公会带来利益的被 去合作,而带来损失的就尽自己的力量去打倒,生活本是如此,而游戏也是如此





军事部的强大,决定了公会战斗力的强弱。而军事部长,绝对是影响公会战斗 力的重要人物,所以不仅等级要高,而日装备要好,并且有很出色的操作能力及PK 技巧。最好是那种在整个服务器中都首届一指的 PK 达人。同时,他还应具备良好 的大局观,能够指挥队伍进行团P。当然,象张飞那样只会打,不会用脑的,还是不 用为妙。

宣传部的目的,就是把高级的玩家吸引过来。良好的宣传,能够让自己的公会 吸引到更多的目光。作为宣传部长,必须有出色的文字功底,可以经常性的在网站、 论坛等处发表一些精彩的文章,为自己的公会打打名气。如果玩家们总是能在论坛 上看到来自你的公会的文章,知名度很快就能获得提高了。

内政部主要应负责公会财务及装备物品的管理。公会的资金一直是老百姓关 心的问题,钱当然是用来花的,关键是公开化和合理化。在这里,笔者特别提出;公 会的概念有别于行会,公会会长不是象行会老大那样的提款机。不过,在会员遇到 闲难时,给予一些必要的帮助,还是应该的。同时,内政部长可以为公会中的成员提 供 个物品交易平台,如果某会员有几件装备是不需要的,可以交给内政部长进行 调配,重新分发到需要的人手上。这样合理的利用公会资源,也可以大大增加公会 中武器装备的仲削效率。所以,内政部长的人品,一定要有保证。

人事部说白了,就是负责招募新成员。对于那些刚进入(绝对女神)的新手玩 家们,若是能得到高手的帮助,自然会感激不已。所以,人事部长应该多在新手聚集 的地方转转,物色那些合适的人选,并招募其进入公会,以扩大公会的势力,为公会 增添新鲜血液。

一个公会如果想有长远的发展,就必须要有一定的规章与制度。那么,就需要 一个人,来监督公会里成员对规章制度执行的情况了。如果有违反者,一定要令行 禁止, 至以惩罚, 这样, 公会才能健康特殊的发展。所以如果人毛充分, 也可以没立 纪检部门。

以上这些职务划分,不过是个范例。其中有些职务,可以并,可以减。如果你的 公会规模还不大,那么人事、内政、外交、纪检等工作都可以由会长来承担。各位会 长当然可以根据自己的情况,来制定公会管理层的框架。



# 二、公会发展篇

经过一番努力,以及一帮好友的强力支持,你的公会终于诞生了。之后,就需要 面临如何发展的问题了。房子的基础已经打好,下面我们开始添砖加瓦吧。

首先需要重视的,就是建立公会时的一帮开会元老。虽然他们都是和你。同网 荡多年的老友了,但也要对刻注意他们的动向与情绪变化。对待他们,不要总是这 个命令接那个命令,而是要多去关心。你要知道,在初期,你唯一拥有的就是这些元 老,千万不要因为一时的激动,破坏了朋友之间的感情。所以,做事的方式与方法是 价得好好推敲的。

应该说,公会的初期发展阶段,是最困难时期。其中,体现最明显的,可能就是 缺人。《绝对女神》目前开放的几组服务器中,每个世界都有着许许多多的公会。 以,如何引进人才,就成了整个公会发展的重点问题。作为会长,毫无疑问,应该在 这个过程中扮演十分重要的角色。在选择会员时,既不能将门槛放得太低,只要是 人就照单全收,又不能入会手续太过烦琐,那种非"精英"不要的想法是要不得的。 公会的成员构成应当是金字塔型,除了需要将军外,更需要许多的小兵作为基础。 一方面,你根本无法在短时间就判断一个人的能力;另一方面,公会里全都是有主 见,有想法的精英,也绝对不是件好事。所以,重点还是应放在广大普通玩家身上, 尤其是新进入(绝对女神)的玩家。在刚开始给予他们一定的帮助,往往会得到最 忠实的追随者。至于一些很有实力的人物,能拉提固然好,不过,这些人往往有些傲 气难以合群, 若想招挽他们, 还得学学刘备三顾茅庐。

当然,公会内部的和谐也是全关重要的。如果你的公会是一个十分团结的集 体,那成功的几率就大很多。如何来做到团结呢?首先,作为会长应该有所引导,使 成员之间母戚相待。你不可能要求公会里的每个人都成为好朋友,但是可以争取让 他们成为好的合作伙伴。想做到这点,你首先要和公会里其他重要的管理层人员有 着良好的关系。不过,公会的人越多,就越容易出现各种分歧乃至矛盾,这是无法避

免的 我们可以利用比较合理的处理模式未比解矛盾,比如多交谈,多讨论,有意见 分歧时,千万不能专斯独行。

同时,作为会长的你,应该着力培养公会中互帮互助、相互关心的风气。如果你 的公会成员,都是自私自利,一点不关心他人的话,那么公会的价值又何在呢?所 以,既然大家在一个公会里,就应该体现这一特点。在这个过程中,会长自然要以身 作则,尽自己可能的去帮助身边的会员。如果自己有套要淘汰的装备,与其卖几个 钱,不如送给需要它的人。几百万钠克,与人心比起来,孰重孰轻?如果你能一直这 样坚持,并带动公会里的高层都这样做,就能影响整个公会的风气。一旦,你的公会 里形成了这样 种特点,那么所有的会员,都会乐于参与其中,并目乐在其中。这样 一个团队,自然也会引起别人的注意,相信很快,申请加入你公会的人就会络绎不 绝了。

在对待犯错的会员时,应该以教育帮助为主,多谈话、多疏导,帮助他们认识到 自己的行为已经违反了公会的羞程,并且给公会带来了不利的影响。但这样效果不 佳后,就要采取强硬的措施了,比如进行内部处分等等,屡教不改者,也不能顾及情 面。姑息养好,坚决要将其开除出公会。这甚至包括你的干部乃至系列会长、副会 长。《绝对女神》中开除公会成员的命令为: 6. 强行退出 人物名称。不过,这种手段 非到万小得已,还是不要用的好。

此外,作为一个新成立的公会,与一些比较有实力的公会达成比较好的关系, 形成一个比较宽松的发展空间,对自己也是很重要的。所以,作为会长,在面对一些 《绝对女神》中的老牌公会时,还是应当谦虚谨慎一些。千万别把自己放的太高,要 正确对待自己所处的位置、多学习多讨教、一定是会更有收获的。

公会对外除了外交手段外,也需要强有力的武力作为保障自己的武器。比如你 的会员无故受到了他人的欺侮。或者某个公会公开向你们挑衅,当然要教训他们, 让他们知道你们的实力。所以,公会也需要培养一批强人,来维护公会的利益。此 时,公会的军事部就要发挥应有的作用。古人云:养兵千日,用兵一时。着力培养一 批等级高、装备好、操作出色、反应破捷的人,作为战斗的主力,并以最快的速度投 入战斗,将是公会安全的绝对保障。为此,你可以多展开公会内部的单人 PK 或团队 PK 大寨, 让大家用来锻炼 PK 枝巧, 熟悉实战。在这个过程中, 公会还可以在经济和 装备上,向这些有潜力的成员们倾斜。这样一只等级高、装备箱、操作好的队伍,将 会在战场上发挥着至关重要的作用。而且,《绝对女神》在未来一定会开放公会战 系统。到那时,你将会成为《绝对女神》世界中,强有力的竞争者。



# 三. 公会成熟篇

此时,相信你的公会已经是一个颇具实力的公会了。人多了,难免个人的想法 就多。在这个时候,想绝对统一大家的思想,就变得十分困难。所以,在保证原则问 题上不动摇的前提下,可以让公会中有更多的民主气氛。公会内部求同存异,是完 全可以的。

最令人担忧的,是公会会不会出现分裂。尤其是系列会长,他们在公会中都扮 演着封疆人吏的角色,手上有不小的权力。所以,在系列会长的任命上,一定要挑选 比较忠实可靠的人。当然,最关键的还是要多交流。因为一般情况下,如果他们在公 会里感到开心的话, 是不会主动离开的。所以, 这样的问题出现, 大部分还是因为公 会管理上不足而导致的。而且这种情况出现的比较少,只是要提醒各位会长:"未雨 而继续"。

最后要克服的,就是在公会取得 定成就后出现的做气与鞘气。出现这种情 况,很容易导致与其他公会产生矛盾。自己的会员不能正确看待自己,也很容易到 外面惹是生非。这样,必然会导致他人的反感,甚至使公会陷入孤立的境地。这首先 要从会长自身做起,心里要清楚人外有人,天外有天的道理。想成为《绝对女神》中 最强的公会,万万不能丢了民心。若是广大玩家都对你没有好感,甚至厌恶你们,那 公会就很难立足了。古语有云:得道多助,失道寡助,就是这个道理了。

如果,你的公会基本上能达到上文提到的,那么应该是一个比较成熟与完整的 公会了。不过,这不意味着你已经在《绝对女神》中独占整头了。网络游戏公会虽然 是因网络游戏而起,但不应该仅仅局限于游戏,还应该往现实中拓展。■





果两把武器都是附加属性很多的极品的话,实质上要比双手和枪系战士划算一些。 不过单手武器要求敏捷过高,这是双剑战士在初期的一个致命伤。2阶的单手剑要 求力量 85 敏捷 45,2 阶的战士条甲要求力量都是 100 以上不要求敏捷。所以你要 先换双手武器就别穿 2 阶 条甲, 先穿 盔甲就 老老实实 食散酸战十之剑升级把。不过 总体来说双剑还是初期升级速度比较快的战士类型。

着《英雄十字》淘试的不断展开。越来越多的玩家投身到了这个崇尚创 与魔法的奇幻世界之中。富有规党冲击力的画面, 身临其境的数字音效 以及无穷无尽的道具装备系统都让玩家沉醉其中。八仙过海各显神通。 不少玩家经过了长期磨练都总结出了一套独特的人物养成经验。虽然干姿自态,但 也有不少都是英雄所飞略同。根据这几次内测的经验,笔者总结了一些心得,希望 能对要进入《英雄上序》或在其中不断前行的人们有所帮助

《英雄上库》在人物的修炼、装备的选择、并级加占都是很有讲究的。而有些经 验看来虽然简单,却是不少玩家通过无数实践总结出来的。事实证明,不同装备,不 同的加点和升级路线的差异所导致的升级速度的差异还是很大的。以下是关于故 ! 的升级经验, 虽然不 定都是金十良言, 但却是真真实实的经验之谈。

《英雄王序》上的战士还是比较有特色的,根据所使用的武器不同可以划分为 4个类型,随之还会具有不同的辅助技能,到了后期每种战上都会体现出自身独有 的特点。到后被主可以集件四功御高格特独当一面,双手被上可以靠着高命中岛政 击迅速清怀,枪战士则是常心致命几率和致命伤上独树一帜。所以选择适合自己的 战士类型就成为第一个首要的问题,这个选择将对你以后的加点、装备和技能的选 择以及并级路线等诸多方面产生深远的影响。



# 一、表述这十四月76

目前, 双剑战;和双手战士比较多,而且两者初期的升级建 度比较快,所以玩家 般都选择这两种类型进行修炼,到盾战士 被评价为攻击力偏低的角色,只有在后期才能有所作为;枪战致 命岛但是攻击不是十分稳定,其实,总体来说还是各有所长,每种 战上都有自己制策与其他类型的过人之处。

# 1. 双剑战士

双手剑战 1 可以说是人"《比较高的一个修炼类型、20 级时候附加攻击 60、命 中 200,减少自身闪避 100,增加格挡概率 20。从这里可以清晰地看出,双剑拥有不 给的命中,同时还具有其他战士不具备的格挡,汇率附加,或是怪物攻击你时如果格 作成功, 你将不会受到任何的伤害。他的缺点在 J 不加致命伤害, 而且要减少自身 100 的回避。初期少 100 的闪避还是很难受的, 双剑战上武器选择范围比较广, 由 ] D.以同时装备两个武器,所以孤比双手和枪系战士可以多阶加一件装备的属性,如



· 14 .

# 2. 效手战十

双手武器以其威武的外形受到不少玩家的书缺。20级双手持能附加攻击60命 中 300 致命政市 20, 在 4 种武器熟练技能中,双手所附加的命中是最高的。双手式 器附带的攻击数值本身就要高于其他武器,同时还附加致命伤害。不难看出双手武 &侧重的就是人物的攻击能力。双手武器还有一个比较代越的地方,那就是他要求 的纸捷相当低,和盔甲不会产生冲突。1 阶双手剑要求力量 42 城捷 20,斧子要求力 量 59 敏捷 22. 这和穿 1 阶的装备并不矛盾。到 20 多级, 力量 105 以上就可以穿精 金头盔,在穿着盔甲后只要稍微加 20 多敏捷,就可以装备 2 阶双手剑,要求力量 112 敏捷 40, 这样可以走 条以力量为主的加点路线,而且这条路线可以在你等级 适合的时候同时满足武器和盔甲的要求

# 3.长龄战士

枪战十最大的优势,武器要求低,而且不是一般的低! 3 阶级斩刃矛 22~57 攻 击, 力 126、敏 54, 合计 180 点, 即使是 4 阶的巢骑士战兢 27~75 攻击, 力 171、敏 71 合计 242 点,和 3 级的重金属性 4 要求一样。所以枪战士是所有战士类型中,可以 最快更换武器的! 但前提是你能打到这样的武器! 所以,在有其他朋友帮忙能提供 武器, 装备的前提下, 枪战十也未必输给其他几个类型。枪的第2大优势在于他有 比较高的致命攻击概率! 大家仔细声就能发现,所看的枪都是有命中附加的,而且 枪的破动技能同时附加致命几季和致命伤害,枪的最大弱点;攻击不稳定,低攻太 小了, 只有其他类型低攻的一半, 所以影响了练级速度跟 PK 的稳定性, 在 PK 的时 候给人的感觉是在玩俄罗斯轮盘赌,运气好的时候连续3个致命政击就让对手胆 寒。运气不好的时候别人以为你是篆鸟! 枪的 50级前的攻击技能也不足,使用三段 击的效果。赖,所以比较多的会选择使用 25 级的地裂新。轮战上还有一种比较独 特的练法,那就是适当的加一些信仰,这样如果能够凑齐一身加致命儿率和致命伤。 害的精炼装备 黄金装备),最多可以达到50%的致命几率甚至更 高,致命伤害也是高的吓人,虽然力量不会很高,但是凭借给

# 4. 劍盾战士

这 类战士在过去的几次测试中数量都不多,这是国 为此类型战士的攻击力确实稍逊 等。20级的创新技能加 攻击60、格挡概率20 致命伤害20 致命几率20%。 由于邻居使用 个单手武器, 攻击相对于其他的。 类型偏低, 也没有命中的追加。为了弥补这 些, 剑盾的技能同时具有致命伤害, 致命儿率和格挡儿率的附加。 可以说是吸取了枪战 上和双色战士

发上现的致命政市来系统敌人,还是一种不错的选择

且也不向双剑战上那样,加了格挡几率还要减少闪避。这个类型的战士也存在一个 穿盔甲矛盾的问题,因为它也是使用单手武器.不过由于多了一个盾牌.闪避和防 仰都上去了,晚点穿衣服也还不是问题。还有一点,剑盾技能2级就可以学,比最后 的一个提前 4 级别, 也就是说双剑战士 1 级双剑技能的时候, 剑盾战士已经 4 级剑 盾技能了。初期还是有 点点小优势的。

虽然在攻击方面存在着很多不足。当时剑盾战士的防御可以说是各种战士类 型中最出类拔萃的。2 阶的质牌,防御 10,格挡 16%。2 阶段的增金盔甲防御也不过 2 11 8 4 7 1 1 1 4 5 1 2 1 2 1 4 1 1 1 1 4 1 车。随着以后盾牌的等级不断提升,再加上可能有变态属件的极品盾牌的出现。剑 盾战士的前景还是非常看好的,毕竟,能扛才是战士的本色。

# TENER OF STREET



战士初期的升级速度可以说快速而平稳。装备上出生时给的短 到就可以昂首走出巴莫尔。这里需要注意的是,由于巴莫尔村口各 i the same of the second 布林单挑。红帽哥布林闪人的原则。利用诱敌深入各个击破的战术 , the water to the day of the state of

解决 10 多个就可以升到 2 级。这时候你可以尝试排乱短差带布林。但是切记一定要 单挑,否则你必定是暴尸荒野。等级提升到5级的时候可以装备勇者头盔和护手便 能轻松摆平红帽子。建议在这里蜂练8级,打点行费便可以朝春骷髅战士进发了

建议这时候组 个法师协同作战可以事半功倍。孤军奋战的话只能痛苦的热 到 15 级。学习了三连击以后攻击大幅度提高,同时也可以穿齐第一套盔甲了。巴莫 尔矿坑和兽人区都是不错的选择,但是骷髅守卫+嗜魂巫妖+弓箭手三位一体的集 · 稍攻击,的确让战士有点力不从心。如果单练的话还是在兽人多混两级内; 7 穴。矿坑提供丰富的装备、金钱以及经验,可以放心的杀到 30 多级。穿上暗金装。 后你可以告别巴莫尔了。

巴莫尔村庄的西北方(20,20)附近是黑暗森林的入口,你将在那里完成随后 的肾龄旅程。狼人是主要的升级对象, 半兽人战上也可以适当考虑。但是绝对不要 招卷半兽人巫师,以你现在的魔法防御无异于以朝击石。等级再品点可以去打树 精,但是要记住尽量多打物理攻击的少打魔法攻击的。还有一个需要 量单排怪物。这个时候主力的技能是一段连击,赛裂斩虽然具有非常让人满意的范 制,但是效果总让人觉得不如一连击杀得快。在没有强力群体攻击技能的时候,最 好不要去面对过多的怪物。因为防御会根据你被打击的的时间和攻击你怪物的数 显减少,被包围的时候减少得非常快,一会你就会等同于赤膊上阵了。

这时候还是建议组一个30多的法而升级,即使打出来的东西和钱都给他你。 在所不惜。因为那种升级速度是飞快的。这时候法师 般都拥有 20 级的火焰茂或 者8级别左右的火浪,让他带上一个20防御的书,你吸引怪物他烧。速度是飞快 的,如果配合良好的话,一般2个多小时就能生一级。

# -- 、技能看面直的特点



初期的加古严格格圈装备的要求就可以了, 推荐留主几点以防 万一。因为魔法装备会根据附加属性的不同适当提高使用要求, 美 个 1 点信仰装不上心爱的宝剑,你也只能欲哭无泪,某种意义上讲。 战士前期的加点还是根据你选择战士的修炼类型决定的。5点力量 加1点攻击,每加1点力量加3的血。加1敏捷能加5点命中和3

点回避, 信仰和智力个人感觉就没有必要加了, 除非你要练高致命的枪战士。其实游 或设计的还是很平衡的,剑盾技能不追加命中,但是单手剑要求的皱高,他的命中也 不会太低,双手武器力量高敏低,但是双手技能20级的时候追加300命中。所以总 体来说,加点按照装备和你选择的战士类型走,基本就不会有什么太大的差池。

目前来看《英雄王座》战士的技能还是比较丰富的,由于技能点数的问题,我 们需要有所取舍。有些技能纯粹是过度技能,例如牙突刺,攻击不如25级的震烈斩





(虽然震烈斩也不是非常让人满意),因为只能打 条直线。根据现在的经验,很难 格 4 到 5 个怪物带成一条直线然后用牙突刺。

被动技能是你最早学的也一定要先加到 20级。在25级物以前最好以这个为 虽然加1点被动技能提升的性能也不是很多。但是战上初期都是一刀一刀砍 来的,每一次都要发挥被动技能的效果,积少成多功效目然就看出来了。不用消 能。因为他学得早还实惠。到了30级左右升级速度会比以前有放降低,这时候如果 你用 15 级的,连击速度还是小错的,但是如果选用牙突刺和碳烈斩,感觉虽然是 群体攻击,效果也不是特别理想,而且魔法消耗太大,又要吃红又要吃盐,经济压力 大。30级的物理协编建以修满,毕竟被动技能应该最先考虑。对几个高级技 - 1,绝杀、天霸封神斩、狂神降临比较实用。绝杀是被动技能。人霸封神轨攻 岛范围人,是战士后期的看家法宝。剑魂残光战武然视觉效果非常好看面且范围 相当大。但是攻击的随机性和攻击力都有点差强人意。狂神降临没有尝试过不过看 或性还是非常实用的。

# . Realibility

初期可以考虑不使用盾牌,因为单手剑敏捷要求过高,而穿着动 具需要很高的力量。武器的选择。定要谨慎。并且兼顾以后自己的发 展道路,因为被动技能的提升是根据武器的不同面有所差异的。创质 的优秀格挡, 粉系的高独命几率, 双手式器的脐绳点击, 这个膨胀个 人的喜好因人而异,不过要以提高自身的战斗能力为最终目标。

在装备的选择上还有一些小经验跟大家说说,有些高调性装备会要求其他属 性,例如信仰、智慧。这时候尽量不要用点去加,选择的带这些属性的装备,例如戒 指、防具是最明智的选择。因为随着你不断地更换武器,也许对于这些非上流属性 的需求就没有了,如果用自身的素质点去加未免有一些浪费。戒持和项链的作用。 定不要忽视,加10 攻击的戒指和琼鞋是值得用品品的代价去换取的。根据现在的

首饰可以轻松给你加上5点力量,等于提升了一级,可以早1级拿上一阶的武器或 只有更好,所以在装备的选择上,一定要注意。属件多属性高不 定就适合自己,最 需要的属性,最能弥补你现在缺陷的属性就是最好的属性,比如吸血和眩晕 ■





# 吞食天地 ONLINE 东吴支约



· 从注信东,阵\*\* 中国"等,在新路村有丰美洲生生长少一天下巴 务是"初征黄祖"以及"陆逊与文种四策",还没有解过这个任务的玩

# 任务一: 幽証黄租

自从孙策死后,孙权统领江东,承父兄基业,广纳界主,将为孙权度下的有量 泽、严畯、薛综、程秉、吕蒙、陆逊、丁奉、徐盛…等文武良将数十余人,又拜周瑜为大 作門、1 年 1 月 、 3日 1年 4 1年 19 1 月 1 日日 1 1日日 1 1日日

凌统乃是东吴大将凌操之子,他奉孙权之命在郡图大寨中练兵,如今军队已完 成战备,只等孙权一声令下就可出发。因此他想请孙权派他作为先锋讨伐荆州刘 表, 而诸孙权出兵一事自然就落到智勇双全的玩家身上啦!

来到隔壁的军帐中向孙权表达凌统自愿当攻打荆州的先锋心意之后。可以听 到孙权赞叹鲁肃的"天下二分之计,占长江以南,再与北方的曹操抗後,如今攻打荆 州刘表,不但可开疆拓土,更可报系父之仇!"一切都正好合孙权的心意。但是此时 却从凌操门中听到不好的消息。那就是卢江太守李术因为不腐孙权拜周碒为太督 都所以联合刘表大将黄祖叛变了! 孙权一听大怒, 当下就指派凌操与凌统父子二人 为先锋前往, 讨伐率术与黄祖!

在出发之前孙权特别。透露情报说版将李术目前屯兵卢江水洞。在水洞深处果 然发现了李术,本来希望循循善诱李术就会乖乖投降回去跟孙权请罪,却没想到今 术对孙权拜周瑜为大督都一事有很深的成见, 无奈之下只好跟李术大打出手了! 李 术队伍的属性十分复杂,简单的说就是地、水、火、风四种属性都有,但是这个并不 构成威胁打,因为除了李术、梅成、雷绪三人等级在90以上之外其余的人等级都只 有 60 上下,而且三个等级在 90 以上的武将之中也只有风系的雷绪的攻击力稍微 育点看头,因此整体来讲只要辅助特技运用得当,要打赢应该不是件难事。

物色	1,7 10 SP	外族	能力	知力	攻击	30,5%	福祉	(4.7)	使用符號	
	1000.10		100		-	×	~ 2p			
-	1152 6							90	* *	- 11
я,	200								91	
124	******					Э.	ж	٠	101	11.71
5 .	686 396	1,25%)					- 1		0 1	4
	98 [ 759 410	1 24							1 1 1/2	- 1





击败叛将李术之后,可以得到黄祖已经引兵到卢江大寨的消息,为了避免凌操 父子有所闪失笔者马上动身前往卢江大寨! 可惜还是慢了一步,凌操竟被甘宁打成 重伤,幸亏凌统胃死救回,趁着凌统带父亲去疗伤的时候赶快解决黄相吧!黄相的 队伍之中会看到之前被打败的李术,虽然他卷土重来,但是地系法师型的李术普攻 不强,除非他使用特技「泰山压顶」否则比较不用担心,至于风系的黄机虽然等级 但是。 但是政法力普通并不构成威胁, 建较要注意的悬等级 129 级的人将甘宁, "94 的攻击力打在身上十分的痛。因此可以先使用冰封或是混乱限制甘宁的行 功,接着马上解决黄祖以及李术两人,然后解决其它的角色,最后再击败甘宁。

			=		=						17
=	-55		3	7						- 4	1 4 1
										41	
40-102	88 89	6 , 104	35	21	. 15	- 68	38	36	50,	田风	据风、风景税。
食根	88 89 84 75 46 17	6 404		Arr 5 - 3							都风、风巷税。 地牙、家山压1

费了九牛三虎之力击退了甘宁,这时冷经突然出现并且说出孙权因为冷操讨 世而下今收兵的消息, 真基出师未捷先折大格, 凑练也发誓此仇不报非君子, 不过 凌绣还是很感谢玩家帮他未退敌人(奖赏为随机从三把刀洗 把绘玩家)

物品名称	物品功能	物品限能		物品设明
	攻击力 +10	5 ,等级限制	65	代表人を登慮す
域端月	攻击力 +18	19 AN FRANCE	75	以风头为月纳的威猛兵器
马提刀	双南カ +20	等级限制	85	东汉名均马援的爱刀,浑重削猛

# 任务二 陆逊与文种四象

陆逊本名陆议,字伯言,是继周瑜、鲁肃、吕蒙之后孙昊的支柱。他在孙权攻扎 荆州的时候,曾向吕蒙献计大破无敌的关羽,后来面对刘备来势汹汹的报仇,不但 沉着应战,最后火烧寨营七百里

在水宁村中住着一位高人吴范,他具有观察"气"的本领,某目他发现吴 Setting and the section of the secti 拥有周瑜、鲁肃、吕蒙三位英杰之外,还有一擎天之柱,那就是陆逊! 只是目前 建金属式医疗电影性, 人名 自身生物有效之际生, 不是以为一种自由。 氏的栋梁! 听说陆逊现在人在钱塘凉亭,所以吴范请玩家到钱塘凉亭请陆逊前

来到钱塘凉亭跟陆逊说明来由之。陆逊也很爽快的答应一同前往永宁村。于 是带着陆逊冉问到永宁村找吴苑、原来与范想要传授陆逊的就是当年名臣文种所 遗留下来的文种四策。相传春秋时代越国名臣文种拥有七条秘密策略,他仅用了其 中三条策略就让越上勾践打败了吴王夫差而成为春秋霸主。在网缘巧合之下吴范

得到侧卜的四条策 略, 因此吴范想要生 这文种四策传授给陆 逊以便帮助孙氏成就 番大业! 于是吴范 又建议陆逊, 先去磨 练一番再慢慢领悟这 文种四策的奥秘, 于 是陆逊便加入了队伍



# **ま**奇 3G

《传奇 3G》中,最明显的调整是在地图方面,其次就是在怪物分布等等 した。近一部には永進された。 こうたい かんしょうし ● 关于《传奇 3G》中一些比较不容易发现的改动,如装备属性,这些属性 的调整不仔细和从前对比是不容易被发现的。正是因为这些属性的调整,所以(传 奇 3G》中关于终极装备有了新的概念。

# 销十终极装备

由于道士使用的装备调整最大,所以,我们先从道士装备说起。

**封雕制**: 等级 45, 破坏 7-22, 重量 36, 耐久 26, 灵魂 4-9。准确+3/ 神圣+4。多 增加了 4 点神圣元素的攻击属性。

**龙蚊剑**; 稀有物品, 破坏 9-24, 重量 37, 耐久 26, 灵魂 4-9。准确+3/ 神圣+5. 多 增加5占神圣元素的政击属性。

逍遥島: 稀有物品, 破坏 9-24. 重量 35. 耐久 25. 灵魂 5-11。准确+3/ 神圣+5. 破坏提高 1-4, 多增加 5 点神圣元素的攻击属性。

这一样武器无一不是道上所追求的装备,而且,在 3G 的调整中,大幅度的拉开 了这些装备和一些高级装备的距离。如此一来, 逍遥扇就真正成为了道土所追求的 终极装备,不仅灵魂高,而且附加元素攻击属性也高。在 3G 中还有一样道上的超级 武器"泰轮拂尘",不过目前尚未开放。只知道该道具是稀有物品。据推测其威力绝 灯超强,也许开放之后,会成为道士的最终极武器。

在首饰上, 道土最终极的戒指依然是灵魂 0-8 的"虚空道环"; 道土终极珍错 是灵魂 0-9 的定心项链: 手镯方面, 灵魂 0-4 的如来手镯, 灵魂 2-3 的世界手镯依 然是首选,防具则是以 44 级的阴阳圣衣为主。

# 法帕终极装备

在武器方面铁轮、哮魂法杖、天神法杖,这些依然是法师的终极武器。尤其是天 神法杖,自然 4-14。骨玉权杖据说要调整为 4-8 的魔法,火攻击+4、如果这样的话, 那么,骨玉权杖在未来的日子里也就只能在练级时使用了,沦为练级装。

防具自然是以 44 级的仙风神袍为追求。首饰上,基本与《传奇 3》 无甚区别。 因为目前《传奇3》版本中已经开放了诺玛地下城,其中也有不少高等级的首 饰,都是法帅的极品。不过,对于法帅来说,终极装也有两种,一种是元素装, 种是自然装。前者在练级时使用,后者则是在打宝中发挥作用。因为3G中的 BOSS 全部调整为强元素,所以,打宝装要以自然为首要,自然 0-8 的心瘤。 戒指成为法师的终极戒指之首选,而自然 0-9 的昏暗封印、自然 0-4 的毁 火手镯也是高自然法师的追求。

在练级元素装方面,自然 2-3、攻击元素加 1 的思过手镯,自然 0-6、收1元本·2的充分吸指、1 从一一八十二本·3 小量、 注行人与 终极禁。

总体来说,因为法师的魔法攻击有很多系,比如火、冰、电、风 等,所以法师的装备是最为繁多的。一般法师都喜欢在仓库中多 准备些各类元素的食装,从前 BOSS 也有弱属性,所以元素装打 BOSS 也适用, 法师曾经有过一个元素无敌的年代, 但是现在 的 BOSS 都改变为强元素了,所以法师们的终极追求中,自 然装备又重要起来。总体来说,在《传奇 3G》中,自然终极 装备才是终极的王道。

### 战士终极装备

战士,永远都是爽直、简单的。在攻击方式上 如此,在装备上也一样,追求高攻、高破坏力。至 于元素装备,因为战士练级比法师慢多了,所 以元素装对于战士来说并不十分重要。





战士的终极武器:破坏 8-34 的薛雷,破坏 2-40 的屠龙,破坏 0-45 的破山。这 此武器因为显著的高磁环而位列榜首,成为战士追求的终极武器,

终极首饰则是;破坏 0-10 的武圣戒指。破坏 3-4 的金棱手镯。破坏 0-10 的毁灭 项链。防具以 44 级的麒麟宝铠为主,头盔呢则是防御 2-10 的稀有物品战神头盔。

# 终码装备升级

有终极装备中,我们已经提到了元素装和打宝装,这两个概念。不论是在哪个 系列的装备中,武器都占了最关键的地位。因为武器增加的不是几占属性,而是1 几点,甚至几十点属性。那么,说到武器,我们就不能不说说武器升级。

对于武器升级的方法,众所周知,与黑铁的纯度、使用的首饰以及运气有很大 的关系。对这个话题讨论的已经非常多了,我们要看重说的是终极武器要升级为什 么样的属性。

道士的三种终极武器灵魂没有提升,主要提升了元素攻击,笔者认为把这些武 器升级为元素武器比较好。一把武器可以升16次,虽然这些稀世武器的升级成功。 车要稍微低一些。但是基础属性上已经有了5点的元素攻击。即使升级得不是很 好,也可以把几素加到10以上。道土的神圣凡素加到12左右,灵魂40以上,打神 机中的怪都是飘绿的,诺玛地下城也很吃香。对于单挑 BOSS,3G 中基本上是不可 能的事,道士与其加灵魂来打 BOSS, 不如去神舰和诺玛打宝。

对于法师的终极武器则提倡升级自然, 甚至 40 级后自身的加点也提倡加到 自然上,作为一个食着终极武器的法师,等级绝对不会低。这个时候高元素练 级已经不是追求了,高自然的装备一样可以在练级中飘绿。铁轮、嗒魂法 杖、天神法杖这三种法师终极武器本身的自然属性就很高,在升级武器 的时候把自然再提高些,法师的攻击就更是如摩洛翼。在打宝的时候, 众人对 BOSS 群起而攻之, 法师绝对是攻击的主力, 高自然是必须 的。

> 战士的终极武器肯定是升级破坏的。对于战士来说,元素并不重 要, 在练级、打宝、PK 中, 破坏都比元素攻击有用。想想, 把初始就 是 0-45 破坏的破山,在 16 次的武器升级过程中,只要有 5 次成功, 就有 50 的破坏力。战上装备后,一刀砍去会是什么样的感觉?战士 的高攻作用在 PK 中是非常明显的, 攻城战时, 如果有一战上手拿破 山,只要战士不死就是最大的威胁。一刀一个法师也不是不可能,即, 使是法师开盾,也照样有被秒余的可能。这样战士的攻击不仅仅是 可怕两个字可以形容的。

虽然目前(传奇 3G)中的物品调整主要针对道士这个职业,但是,随 着时代的变迁其他职业的物品也一定会有所调整。我们知道《传奇 3G》缩 小了一些复杂的地图, 也调整了怪物的刷新时间。比如 BOSS 般就是 2 个 小时 刷新,比从前的刷新时间人大的减少了。而且爆塞,掉宝率也得到了 提高,如此 来打 BOSS 的人肯定不少略。相信在服务器上也能看见越来越 多的终极装备。

如果我们在展望下未来的《传奇 3G》,随着"魅影之刃"任务的开放许多 的高等级物品也会飞入寻常百姓家。目前,道上的秦轮拂尘还未开放,犹抱徒 琶半遮面。将来,一定也还有更高更新的装备出现。终极装备,玩家毕生的追· 求,永无止境



# 界 铁血魔城攻略

快魔+也被杀掉了。第 个任



m 5 m A 1 (2) \$24 (2) (3) (4) (4) 之战"也全面展开。如何攻打铁血魔城,如何面对那成群的怪物,顺利 京虚ែ 段时间凝集的任务,成为反宽积极讨论的话题,在这里我把 此实践经验告诉大家。

# 一、准备事项.

因为是行会集体活动,所以行会每天保证超临的人员在线率是必要的,法师越 老越好, 战十最少要5个, 道十3个足够, 但必须练好7级狗!会长必须提; 小时通知好人家,计行会成员有充分的时间准备药品,这里建议;法师12 扎红,7 扎 蓝,其余疗伤;道士15扎红,5扎蓝,其余疗伤;战七10扎红,其余疗伤。

· 主线集合点 共有三个:

L通过魔法阵(學标 257 273) 进入(这里要防上敌对行会成员进入,所以要派 定的人手把穿此处),适合王初次取打癞坡的行会:

(2.直接直安全区条货铺有边的国下官员,在系统宣布政打魔城开始后才可以 直击它进入,有过成功进入攻打魔城但是没有完成任务的行会可以选择从这里走;

③在地下魔城 4 层(坐标 210.105) 可以直接进到铁血魔域的最大下角,但是 这里的要求是攻打的行会必须要拥有记忆一套。3~4 层门口可以使用记忆传送,在 逾4层铁血魔域的入口就很近了。没有记忆套装的行会就要花史多的时间提前集 合了。这里适合有过成功攻打魔城哗验的行会进入。(推荐!)

战、法、道各职业佩等装备的选择:战上以防御装备为上,推荐分额力, 死神头 备、一对光芒手仓、 对降妖戒指、30%战法, 道士逆魔 全即可, 法师担益好的募条 都穿上(不要吝啬你的顶级装备,放在仓库就是浪费)!

### 二、进入铁血魔城。

集合: 无论选择哪个点进入魔城, 道上都必须把狗停在入口处, 禁止带狗进 入铁血魔城里, 心师禁止招宝宝(没用)。战士在入口处第一排, 法师第二, 進士最 当系统宣布攻打魔城开始的红字出现,每 个人都要往里声,抓紧时间,因为有 越短的时间里成功的攻打完魔域,完成三个任务才是最主要的!

2、路线:战士带头冲, 般2个战士为一组,分别引升里面的怪物,尽量引到死 角,给法师和道士开出安全的路,那么下次再进来送药,就方便了,所以战士要勇士 辆牲自己, 道士和法师则跟右其他的战士后面往里冲, 集合地点就是靠近由投石巨 魔把守的魔城前的一条小路,那里的怪是非常少的。集合好后,剩下的战士,冲到第 个得石上廉的功士,引开靠近口廉的小怪,引的越多越好,一头打进攻城×战左 下角领特, 道上和法师迅速占领最右上角, 法师开始诱惑第一个投石巨魔

3、巨魔:投石巨魔的攻击是上分变态的,法师如果没有盾基本上是秒系。这个 时候, 道士的7级狗就发挥了 定的作用, 宝宝也停在外面很长时间了, 这个时候 终于有用处了。首先,道士一个绿春和红霞下了之后,和就会冲上去哦,所有的法师 就可以开始力电齐下! 基本上巨雕的最大攻击都会落在狗的身上。道士一部分给法 师+, 部分则给狗+。期间,如果有小怪病出,战士引走。很快4个巨魔被轻松搞定 了。第一个任务完成了。

+、魔士:魔士有6人绝招,最实用造成伤害最大的属于地震由河。一次可以费 宝宝不能用,战士更不能上去砍,战士这个时候就要去引开通行雕像的路。?

5、雕像:由于先前战上引好了通往雕像的路。杀了魔主象到了令牌的会长,此 时就要以最快的速度在關係那里狂奔,当然也要有其他成员护送。见到雕像就点, 所有任务完毕,5分钟后,此行会成员即可进入魔戮一天,作为奖励!

# 三、精神:

在政打磨城的过程中可能会有玩家被挂填,不过不要放弃,尽量挂積的人集合 起冲过来。战士的自我牺牲意识要强。你们才是保证前方作战的法师和道士最大 的安全保障、闭结、统 的指挥和行动,是每个会长必须要做到的。有的行会可能 次都没有成功计,所以经验还不禁很多,相信随着时间的推移和自己的惨慢摸索我。 相信你 定会成功的 ■

作者简介:老七、将戏 ID "七魔神",2 区大高服务器"做规c天下"行会会长,"天 下第一战"大奖屠龙刀的最终得主, 自"天下第一战"开赛以来,"傲现1天下"行 会一直是饱受关注的一支参赛行会,他们屡屡创下一个个不可能的攻城传奇,将 攻破铁血魔城的最好成绩一次又一次的打破, 虽然, 他们的领先 置曾经被来自同服务器的其他行会处超过、但是在比赛高近 的几天前,他们硬是创造了 431 秒的惊人或绪,再次证明 了做视《天下行会是一个强大而且无比团结的优秀团队、





# 唇的回忆 写在

 年前的事,离我是多么的遥远,我仿佛忘了那时的快乐和痛苦,又好似点。 ■ 得星星点点。夜深人静,我漫步在 条黑岭的隧道里,回头看见隧道入口

那一点光亮, 于是要去张望, 要去留住那已逝的记忆……

三年前, 孤单落塞的我在朋友们的怂恿下, 开始加入《传奇》 玩家的行列

推开沉沉的两扇石头门。然后在朋友的指导下建立了我第一个帐号。名字叫 "紫油"。当时疣样了道上这个职业、因为觉得道上胜可以复肃上一样砍,又可以多 法师一样来点法术,自立更生能力很强,而我本人习惯了依靠自己,所以这个职业 非常适合我。

the state of the s to the contract of the contrac 的游戏玩的很多,我很熟练的把屏幕上能点的按钮都点了,然后衣服、蜡烛、木剑全 着,心想是不是怪啊,但又害怕自己打不过, 晃眼看到旁边站了个男孩,也是布衣, T 是决定象他当组。

- "喂,你好啊!"
- "你好。"
- "我是第 次玩,你能带我吗?"
- "我也是第一次啊,妹妹。" ..... 嘿嘿,正中下怀。
- "哦,听说新人一定要打过门口的人怪物,才能出去练级。我朋友在这区17级 了。他告诉我的。"
  - "是吗?那我去试试。"
  - "嗯,应该很容易就挂了的。"

只见他走到拿刀武上面前,还没见他砍下,就听到"啊"的 下,他就骗地上 . . . . . . . . . 

'5555,你骗人!"

"我怎么知道啊,是我朋友骗我的,那怎么办,我们过不去了,出不了城了。"我

"5555555555555555,我的 / IPI, 拉那了。"

1 1

"我帮你去拣。"

其实我也十分好奇,心想这游戏逐不会。 自把我们关城里吧。一定要试试 怎么出域。

"哦,你小心啊,那怪物会打你的。"我没理他,跑到带刀武士旁边逛了 間, 傳遊 圖, 原来他不会主动出击的啊, 哈哈大笑, 然后就去把木剑掠起 来。啊,我也挂了,看到了黑白屏幕。

下线再上,而对面和他站着,他噌塘地笑,我些吗地哭,检查包装 學的和身上的东西。喂! 木剑我拣起来了,但我拉了蜡烛,无所 谓,反正是白人我不要了

我把木剑扔地上让他拣了去,然后就 起 出了城,当时的心情像是在旅游,兴奋极了,真 是"桃花香满坡, 作风荡意浓、看到约系鸡, 看 轻胎系牌。"

现实的朋友来看我玩的怎么样了, 见我和 書 他在一起,就建议组队,于是我在他的指导下 和那个也是上级的叫"花生牛奶"的男孩组了 队,然后才发觉: 嘿,原来经验值因为组队会增加

啊。和他说说笑笑着练级,真的很开心。

真奇怪现在1级到7级只要一小时就练到 了, 可那时整整花了我9个小时。没有外挂, 分黑 夜白昼,那时候的(传奇)真的很真实,我因为没有 蛸烛而与他失散,在黑夜中凄惨而行。那时候都11级





了,刚换上漂亮的蓝轻盔,因为想去盟重看看,所以拖着他路我。途经毒蛇谷,被 The second state of the se 上眼睛,害怕听那 声惨叫。

也站在我的面前。

- "你不是有随机吗,怎么了啊?"
- "我回来我你啊,说好 起到盟重的,没有你我不去。
- "晕,555555555,我自杀了,衣服都掉了。"
- "我也自杀的,为了来找你,老天可怜我的真心,就让我掉了2瓶药。"

我妊娠动,好久没有这样的感觉了,现实里的我很麻木,对于感情。直是小心 翼翼的守护, 伯受到 丝伤害。

- "傻瓜,为什么对我这么好?"
- "因为我想做你的老公,我们这也叫'青梅竹马'。"

量,这花生也太直接了,难道这就是他们说的河恋吗? 我觉得头疼,于是说困 了,放下了线,把他 个人扔在那 

衣服。服务器的人很多,所以为了练级大家都抢地盘,划区域。总是不免要打架,有 时候因为 PK 还认识好多朋友,真的又好笑,又开心。

"花生牛奶"是法师, PK 的时候永远第 个被欺负, 他 挂, 我就没有心情战 斗下去,跑到别人的刀下送死,还有人骂我害他红名。那时候红名可倒灌了,刀会被 

他一直为我与他同生共死而够动,所以在一同加入一个大行会以后,要求老人

到我们 24, 25 级的时候, 开始发觉好缺钱, 于是一同去挖矿, 那时候矿洞真的 是人多啊, 到处有人叫, 有没有聊天的啊, 大家 起来唱歌啊, 我有时候还发现挖 矿比练级好玩,聊入打字就是在那时候开始才熟练起来的。现在的矿海人都没 个,剧钱以后谁都不会去挖矿了,低级的都是高级带,也不会 步步 的去杀僵尸升级。现实的朋友们都叫嚷有要去新区了。我有点含不得 花生.但 个流畅、美丽的新区到底还是吸引住了我,我走了,留下花 生一个人哭泣。我知道他对我付出了真感情,可我却不能接受,不 膨去发展 段虚幻的爱情。虽然在以后的《传奇》日子里,我 无可奈何的沦陷过网恋的悲剧中, 可那时候的我真的很 , 可恢我的网游年龄还是个孩子。

> 年前的事记忆优深、新的传奇给了我悲想新的 生命,三年中的事确模模糊糊,习惯了上线下线,把《传 奇) 都快当饭吃了。朋友一大堆,爱人也有几个,非常的快 乐,不再寂寞,网络上虚幻的友谊计我有种满足感,只 是现在除了怀念,却无法改变无奈的事实,虚幻的友

百被 大堆柱机的机器人物代替了。

怀念以前的《传奇》,怀恋有白天黑夜的《传奇》,怀恋那个没 有外挂的《传奇》,怀恋没有刷解的《传奇》,怀恋那个蜈蚣洞里 人挤人的《传奇》,怀恋那个连祖玛装备都很稀少的《传奇》

有用电脑与游戏 2004 年第 10 期 编辑 / 石子(guyan@playgamer.com) 美术 / 单非 35 u



# 星际 ONLINE 新联邦中队作战指南

-

系和高級學客是必不可少的。由于要未執照比較多,应适当让队员互补学习。步兵 小队十餐作用就是"專助四克冲破款防线、以及进入基地内部件就。

就中队的组成就大有学问。

# 中以组成

个中联一般分为:个小队,一个小队10人,第一小 队建议个部为装甲小队,基本售票为毛业者担免 4辆,大空卫 士1辆,全部队从均有装甲驾驶/初高级工程师,有余力的队员最

# 好持有机械装甲执照

装甲小队的1方是先驱者用克,它只要有1个驾驶员持有坦克扶照即可开动, 抱手不需要执照(康熙枪手,枪炮高要切换,不能同时开火),此种坦克防御力比较 高,拥有功帥單。血较多,但加满非常慢),武器破力一般,机枪威力小,射击速度 慢,他弹是成强线炸道射清,打运处目标整校正,经验很重要。由了高套的人手少。 可以很等场形成规模,组织多辆坦克的同效击,唯一的缺点是速度较慢,最高时速 54(平地速度),石局部战场1,多辆先驱着可以形成强大的火力屏极,是新账用军 氨类体的上力。

人望卫士的作用是用来反放空军, 天空卫士也只需要驾驶员有执照, 炮手不需要执照

表甲小队的作用在下冲破敌人的战线,反敌装甲/机械部队和控制自战开发 通道,第一小队,第一小队均为步兵小队,队友要求持有三种不同将他的执照、分别 元:

# 1 MAX 系列

MAX+运输系列(运输机/运输车)/AMS/高 [ 程师/战斗机/ 复炸机 2 隐身系列。

隐身+初高戏里客 高级工程师/战斗机/轰炸机

3加强装甲少兵

亞型武器+損占手風特种武器+初島级」程師/初島級代客/初島級医生 运輸系列。运輸机,运輸车)/AMS

# 队员协同

### 司机和炮手之间的配合:

### 坦克之间的配合:

数辆坦克互相掩护,是以消火任何对方使角的步兵。 辆坦克在前方突出位置,民众坦克在稍写位置进行运动自战。北辆坦克互相掩护,之种前进,敌方无法瞄准 个目标进行扩击,如果数辆坦克配合较好。出致进次投入战场的敌人战车易加支营 如果敌人数标名、就循运动战吧。不要选择太复杂的恶形。如山地、树林、卡住的品种或如床落平阳。

### 坦克与天空卫十之间的配会。

大学卫士件为反空刺器。正好可以资补免业者对学力量弱的情况。但是天学卫士被甲太海了、银牙量能出现。这就看要坦克在周围进行协助游伽。在放重载其交进的情况下,打突的坦克应该是吸引住放的注意力。使其不能对天空卫士进行第一时间的打击。而这个时间天学卫士就要退租的所退,并利用自己高机动的能力不停的运动。吸避极火。当然大学军中现他的时候,大空卫士的作用战斗更加来了。在高效率的范围以市地火下。稍微有点头脑的飞行处都不会过来送死的。在大学卫士打那些职业的时候,坦克可不要跟着用机枪打射。也许这样看起来很爽。但是万一有敌趁机炎袭天学卫士……坦克应该在周围形成一个防御网。尽量的保护天学卫士

# 步坦协作:

在太多数时候,攻击都是战车和坦克在前面开路,掩护步兵。和敌人接触后,步











少, 万一重生室被反扑了, 这次进攻也基本上可以算失败 了。基本上留下3个人以内是正常的, 个机械装甲控制 个重生仓,不出意外是没有问题的。

主控室被打下之后的战斗才是最后的考验,由于黑客 署模终痛需要 15 分钟的时间, 所以这 15 分钟是敌人唯 反扑的机会,在主控制室防守的步兵们将和数倍的填升敌 步作战。在这个期间,如果在外围的装甲小队和防守重生 室的步兵表现出色,会大大减轻上控室的压力。防守的时 候最重要的是耐心,整个中队的耐心才是成功的基础,耐 心就表现在外围的装甲小队不只被像的应逻和压制企图 回援基地的敌军,在重生室的防守的步兵可能要集中精力

注意重生仓,在主控室防守的步兵更要随时注意从各条路杀上来的敌兵。

兵配合坦克攻击,两翼插上。坦克和战车小要老想着自己保命,掩护步兵、打击装甲 目标才是最重要的。冲散了敌人的战线后, 应及时招呼步兵 / AMS 跟进, 田专必须 对敌人步步紧逼, 反复的冲击散兵线, 反复的压迫敌人。在逼近了望塔时, 坦点的第 ·任务是远程灭掉敌人了望塔的机枪,4~5 炮, 个合格炮手的标准。干掉两个机枪 后, 在敌人的步兵没有出塔或趁塔外敌人被灭时, 果断的以 45 度逼近塔门, 距离 50 步左右 3 层塔的门都在你的射程内了,两辆坦克封住塔门,了望塔就是你的了,当 然此时需要步兵跟进。进军基地,任务就是远程灭掉敌人基地的所有机枪,其次是 摧毁敌人基地内所有的 AMS,一般只有一个,冲进去,能彻底摧毁,死也值了,不过

·般 1~2 辆坦克是完成不了这个任务的。之后所有部队跟进,先驱者封住基地的两 个主门,步兵上去扫荡。在步兵进入基地做内部战时,坦克也不要无所事事。 辆坦 克应该停在敌人载具工厂旁边,压制敌人制造载具。基地的两个侧翼也应该有坦克 巡逻保护,对敢于冒头的敌人讲行重点打击。 剩下的驱输坦点络基地巡逻,随时,4 意敬的支援情况和及时打掉隐藏起来的敌 AMS,

# 步兵之间的协同:

步兵不论在局部战争还是在世界大战上,都是人数最多,作用最大,最能左右 人任意 种装甲部队看见都是死。但是攻占基地,步兵又是必不可少的职业。要攻 The same services and the services of the serv 死的多活的少。在《星际 OL》中,每个基地都有 3 个最重要的房间,依次基,上控 室、重牛室和电厂。

上挖室是一个基地的终端计算机所在, 主控被坚客塑掉的话, 从地就会被占 1、「:··大家一看就知道了,是士兵重生的地方,就是兵源。电厂是 个基地的能 源中心,没了电,基地就无法运转。

每个基地不管种类,都有两个成对角的人门和一个侧墙小门,中央建筑有一个 大门和二楼上1~2个小门,所有基地的重生室位置大体相同。只有熟悉了基地结 构,步兵的进攻才会迅速、准确和有力。当基地外围破控制之后,就是少兵们大展身 手的时候了。每个基地都有3条路可以攻破,一个是正门,一个是基地侧门,还有一 个是围墙。基地的主门在理论上是防守最为稳固的地方,但是这个门也是最宽的。 很适合冲锋。基地的侧门只有 条很小很长根窄的过道,这条路适合偷袭,但是当 敌人注意到后,一个对步机械装甲就可以长时间有效的防守此处。而第三条路,进 攻的时候则是对攻方十分有利,因为有很长的路是暴露在装甲武器的视线之内,因 此进攻的步兵可以在强有力的装甲武器掩护下进攻。

在政入基地大厅后,步兵队里面的高级图客应该尽快照掉人厅的装备终端,然 后队里面能穿机械装甲的人马上换上机械装甲,要记住,在基地内部战中,机械装 甲远远比单步兵好用,但是也不要全部都换成机械装甲了,要不到时候没人开门

换装之后,步兵最少应该分为2队,一队人自杀重生室,压制住敌人反扑的节 奏和速度,另一队人的目标则是主控室。在基地内部作战,很多通道都是狭个而长 的,因此最好由机械装甲开路,其余的掩护前进。

打下重生室后,首先黑掉所有的装备终端,这样就算重生室再次易手,敌人的 武器装备也不能很快得到补充。除了留下必要的人员防守重生室的机械装甲之外、 其他人应该立即支援进攻卡控室的队伍,因为卡控室才是 个基地的心脏,那里的 战斗才真正决定了此次进攻的成败。留下防守重生室的人不能太多,但是也不能太

· BOTH ETHERS

选择正确的目标基地,是 次进攻成功与否的保证, 也是中队指挥官。项值对的问题。这个中队会被你带进死亡陷 井还是被你带向最后的胜利,就在这 念之间。我们以对阿摩斯这张地图为他,作 简单的说明:

从 c17 的 ほ、第一步!! 能对依料纳进 攻,然后是希 坦连接 LJ 在攻下希坦之 后, 敌会从纳 1.私学数上两 处间时反扑, 向我方由于还



厂,仍然不能出重型载具,这个时候应该是前期进攻的一个关键所在,要是在这个 时候顶住反扑,并且攻下黑欧卡科技工厂, 化方才能够补充重型裁具并进行后面的 作战。如果實政卡久攻不下,我装甲小队必然会慢慢的被消耗掉,最后沦亡步兵小 队。失去了装甲小队之后,形势就更加恶化。

如果从 日日 的传送点出击,第一攻击。标准选择点很重要,理论上存在 3 个攻 击点:第一个是位于H7 的纳撒,进攻这里的好处是第一个目标就可以直接进攻图 玛斯科拉工厂,能够快速获得重型载具的汇充。而坏处就是图玛勒普尼就是放的传 送点,如果攻击中队的意图被敌识破,中队将被两面夹击,全木和各玛斯)。而敌个 还可以从传送点出来直接支援条玛斯、选择这条进攻路线关键就在上进攻意荡的 掩盖。第一个攻击目标则是依针纳,基本路线和从 e17 传送点出击一样。第一个攻 击点则是进攻争木连接 [17,这个路线基本是 个必死的路线,在攻下至木之后, 中队将被3面夹击。附近又没有科技工厂内以补充重型载具,我想基本上没人选择 这个路线吧~\_~!

从19的传送点出击,我想路应该只有1条,进攻瓦卡,然后直袭米卡拉科技1 1。这路线内险万分,不但在进攻途中随时可能遭遇来自四面八方的敌增援部队。 而且就算是打下米卡拉,也要面对来自奥斯、瓦卡和科依的。面围攻

从14 的传送点出击的话,看起来好像是 遍光明,因为第 个进攻点就可以是 图玛斯科技工厂。但是大家别忘记了敌的传送点也在附近,中队还是得承受来自3 面的夹击。

地图形势随时在变,敌我双方的实力对比也随时在变,中队指挥官只有充分考 忠了各种因素才能做出正确的指示,把中队带问胜利!■



# 天下无双 3.6 更新版图大观

文/ 尺下元名



比起 20 版、36 版差不多是创造了一个新的天下世界。伊舍郡天城与幻境的推出 不仅完善了天下的世界版图,还将天下完整的世界历史托出水面。与之前多阿天一样,新开放的这些城镇里各种设施齐个,基础装备趋材等的贩卖 NPC 差不多一样。

# 伊舍郡天城

这是个無應城部, 四季气候宜人, 每年中有關定的风暴季节, 居民以補榜中为土。 盛产物货和水果,因为它型山和黑石林中的"灵石"可刻鲜和破防其, 新部延生了高 超的防其制造工艺。再加上各地商贸公集, 伊含那天的经济相比帝释天与多时天来 成, 更为发达、后直雕绘入侵,占据了巴罗山和黑石林,使"灵石"的开采财设成, 証路 通常也受负级师,但因其本上交通的使利、其径人的经济实力仍然被废动指

居民豐盛。轻文武。因地理位置有利。受魔众百接使状的情况较少。但但含罪天 的军事力量并不算弱。城内居民宣后是族、等级难严。然后被战者为此袭。上于可 以随意申请服役。但经常有不愿等权者。自持富有而通题一方。为官者全为富 爱一小官不宜塞。大官人家金经济贡献人的便会得到服果。

伊舍那天的统治者以经济实力为做,但却不满足仅仅占据一方,对客 何天的;宝宫广帝接港石户,并对帝鲜人对被发如《而孤立自己散散 于标、于是德以金钱、等环婚弊两国高官、培植己方势力于对为 统治力量的。又全力笼络多级人技术者。使其背离帝鲜天。

伊舍那天"春教"遵循"隼隼已为"的教义、创教之初本意为积极自为。莫特天时,以此教义鼓动了建城初期艰难状况中的 众人。后被荥中险忠之人以为争权专利。 成教义为现在无形视律。依己蠢肆意而 为的样子、在反乱于朝时、破馀帝者镇压、成为

地下邪教,因伊舍那天与多闻天最先交好,所以"吾教"先入 多闻天,后入帝释天。

### 伊含郭周这地理

勢資村。相應于伊舍那天城建立的小村落。村中有一种名为 "风洞科"的石头。遇风公发击美妙的旋律。即以古风又像今 他,如歌如河。村中有人用它制破成石箔,连顶等常优美,村落 由此很名。妖魔人便胜,爱处你村的风洞石的声音呼速感。而 排倒于村外,群鹰不前,于是有人以石苗演奏。往妖魔物时 夜失害人之心。功胜仲舍那天击退了妖魔 以此,用"风 湖石"事做的石箱被称为"净心鸣"。但现在因和 节时口已久,人心渐渐松懈。"净心 喝"已成为一些人的企和工具。 夏石村: 她处伊舍那天中央地区, 版为开采"灵石"的一个暂时性部落, 后随着 开采者的增多, 渐渐成了一个村庄的现模, 故而有"灵石村"之名, 前来求取项级防 具的修行者们, 经常在村中常驻, 形成了一种"精炼不论时间"的风气, 传说中"灵 所"也源此此地。

歐龙村上伊舍那天內的 群修道之人听闻白龙洞有巨蟒羽化成龙的传说,遂 在其附近建立了一个聚集地。后一女修行者自言见到了回来游放地的白龙。并与 具全谈过,还让白龙境身于众人前(只是一个远远的影子),于是得名为"卧龙 村",女子由此成为村中的第一代巫女,人心迁移。再加上妖魔入侵时白龙洞被占 据,"卧龙村"的争女渐渐被人忽略,虽然一直有趣承者延续至今,但知道巫女的 人已极少。

样云村,但今那天的一个两边尚村,因其位置特殊,处在自由入侵的妖魔必约 之路上,村中人人以植由为生,不请武功,被伊金那大统治者处于战略考虑彻底升。 "以魔入技情势危机间。时值多等多节的伊金那人人等突碎,把样云村及周围逃绝 的严严实实 妖魔在客中缓缓极索而行。竟然没有发现谁村,村人由此得救。因此村人以"非云村"来纪念这场太等。

# 第二世界 约境

与伊舍耶天城不同,这个地图 肯要完成任务才可以进入。玩家可以在里面挑战 ,些高等强体物,掉落 般的妖器,高级妖器必须要通过某种途径在幻境中 合成获得。而"妖器"且是这次 3.6 版本装备系统最大的更新之处。

裝备」

「製品」

的灵怪了。某些妖器还带有相应技能——妖技。甚至包含了 · BOSS 专用的 "转接能化内。全于有多少妖技可以用。藏有诗玩 。家们进一步去发遍了。另外。3.6 做还增加了不少材料。估计都是 用来合成妖器相的。据说新的合成防其也增加了不少。限于时间。 有分法一"提案了。

限,笔者无缘得探,只能等正式开放时去了。

# 神之领域 快速练级法

VIE. VIEW

战上、轉领中最最窄转标的职业。同时也是最最难状的职业。因为一个好的战士即要或是从"类如进志样保护好手、什么时候您证。什么对核类别。何让自己和不都处在安全的位置。而不是一个学吃的武夫、经常看到战士仓使的、各在后面使加。所有的老牌学职看到这样的场面都会哭死。怎一样一字子得,但同时这些说明了一个问题。不会玩战士的玩家人有人在。这里提醒各位。尤其是新手。战士和子原的组合在《神之领域》中最简单且被实用的组合,战为一个好战士也是依不。的选择。

首先说练级,战士练级再简单不过了,说白了就一个字"砍"。出生在路城后, 会得到一把木剑和 4 个 HP 瓶子,这就是你目前的所有家当。接着到地离最下方的

入口处投一只小鸟,这是你 1-21 级的镍铸,它会 给你时时的帮助,所有的行务都已经帮你安排好 了,你唯 需要做的放达练时基本功——無結禁 帮和快捷键的效置,练习选择攻击的技巧。等这些 都熟悉了,再看看级别,应该在 21 线上下了。在这 期间,加点是你必须要许意的事,有两种选择;全 STR 型,这种是传统型战士,注重攻击,缺点是 HP 太少;是先加 10 点 CON,以后令 STR,这样直 个会太少,攻击也不错,有 点必须强调,CON 定攀海级都,而 11 经开始加,不整使用。

1-21 就是接任务(指從有邮傳或是没有人用助的新手)到了20级估计检了不少垃圾。拿去卖货吧。在这间,首先要实的是最好棒、武器内负 安6000 种币),便宜支用200级前用是小规格的设置。再有钱了就买4V的偏怕设置。供着了水液链、因为到了雕筑上层地能用,再有钱买罗马店、然后居主包、然后是车位的护腿、耳环-吸指什么的。到了25级有石这些东西向该已经买养了,这时你忍不可少的要买一根!他种摩娜·提便了、入建筑不量高。最好有游戏棒、或是斯森林。或是斯森林和到到的缓再去。原因根障的"是

少無悪高級 些的样物, 時便也能发发小財, 路 森林 6 和斯森林 6 有很多值钱的东西, 对新手来 段可是小锚的账, 为私钱的好地方。新手 天打个

200W 应该没有什么问题、50级前换好装备就看在这能不能打到钱了, 打到,的 os 球可以图者,以后升级或指电。

转眼被已经 20 级子,现在感觉企体生的任物是不是太弱了,那就大嘴面吧。如果感觉自己经济压算不错,果完 4 规则适和被立,带上50个日2200的城子,到现去投个圣长期合作吧。组到圣职后,你就发得校好的操作和强大的攻击,所有的奉称实。

东哦。我的圣职老婆就是这样被我骗到于的,哈哈哈!

30-50 级没有什么好说的,就是在魔窟混。30~40 在1至3 层混。1 层用水项键。 2 1/2:

科V , 决击力也上去了。20 层以下部可以去营着。但是9 层要分别上点0. 风 名意: 例, "心疲妙, 还有就是小要被三块以1 的皆僭性, 不然跑一块。金龄+ 。他, 一般, 50 知例的情况。可能在念规制则强。时时"一只转给验前 月 7 1%。怎么 。没有行 20 以都不升?哈哈,这是神实的特色之一,卡等。简单的说就是关末。1-50 级 的绘绘总和或差不多更常 50-51 的升级安岭伯,明了上常点即人是明。其实也不是 程多,400W 左右。去愿 21 或 27 层。照性单 是我们上面的理由。不用接项链钉 起来会快很多。经验也不少, 冲引 最重要的是不要排。因为排一次会物 10%左右的





回域把身上不要的东西清理一下,换成现金或是换些装备,找个飞机上妖兽窟 吧。同样是一战一条,妖兽上层是个不错的地方,怪不多,又不会法术,虽然没有住

么好条两掉。但是现在保险单乘数的是升级。以后打东两的机会多的是,现在只要钱够打需灭血、坐飞机就有了。当然,如果你经济运输,推在海域现金"起台约水"。10000 个,作用时间三分钟。可以让你的攻击速度 和技统速度增加 好多 (6人人感受在200%左右)。在1是打到600级片右后回域外给,战上背满红和混合。季背满蓝和20个红,丛妖兽4,打鬼箭。有人向上等要到做什么交还不加自己加的快。你错了如果择多,有的打机中的针外,在二个人血都不多的情况。

接下来在妖兽;上层练级比较安全。一般不会抖。大家可能自意到了我。自在设一个要抖"。因为不抖才是冲线的保障。这里要洋意别将惹太多的件。数多一只,这不了多久就到70万。第二次卡等也就来了。2000W 的给验可不是个小数目,这同项最重要的。还是不能到,就在3~4月,6层8层也可以去,同样都是怀不多的地方,打过71就光明了。

这个时候,你的作通攻击应该有.30级左右了,无论用 架也好,明务产位好,现在返精准各保行线技能, 斧了用乘 布.到用刺击,强烈推着吃混合药水,圣给战上用加SP的技 能。战士用个社便攻击,这样攻击力人人提高,打样速度则 被加快,再加土吃混合药,打出的攻击基本上是全技能,柔 棒的或是具有你用了,4能体企,当然,武器也要很评定,急 被看进起军,买不起被,实把看型之剑或是税桶之纳再拿去 强化,斧子敲好是希望外,绝别比重型数用)。但是现在

殷实不到希望了,实个祝福也不错,同样要强化,如果在前期你在魔窟打到了集中 作者,现在者是出的时候。本族打造的MISS并从与了党委

险。两个人然级还是去妖兽 13-15 层。如果這气够好能打倒藏土的輸 1 风盾。圣也可以得到高级复活水喷。但要注意,11~12 不要打。能飞藏飞。那太危险了。91 级在

之一句话,安全最重要:打到现在,本人有 89 级、"宜是一战一圣,合作的非

点,没有写打宝的装备,还请人家见谅 ■







# 天地之画魂道 初体验



提出 进入游戏时, 感觉非常一般, 唯 的亮点比现在选择角色时, 四位人物画

731 对比,在选择完的色后,进入游戏才研给我第一次的震撼;如果不是来来 往往的玩家提解补投这是在网络世界里,我一定会以为是在玩。获具有中式风格 的单机游戏,场景及物品都是得事么通真,虽然场景不大,但是却给人一种真实的 感觉,30 游戏所属于的哀撼效果完全展现在我眼前。

天空中漂浮的自云和街上票华的场景印入我的眼帘。游戏中的人物及得景看 起来显得那么的自然,走在有桥之上,桥下的流水消澈见底,石板上还有因潮漆两 生长出来的苔藓, 远处豪门人它前的石鳞,镂空的木窗等背景做得栩栩如生,你看 那狮子身上还有岁月流下的裂嚏呢!

此外,游戏中NPC和角色动作也是非常流畅,比如转身,奔跑或行走,所有前动 作都没有偏硬感。人物角色的外型刻画也非常好,尤其是 些女性NPC,每个动作 都充满了魅力,美丽动人。如果不是因为她们是NPC,我实有是想和她们 起绒线,

有城镇中進了 圈,我使出了城,当城外的餐色早现在眼前时,顿时心中有股 即身自然的感觉。高山流水,青天行云,这 幕幕是如此的特致,仿佛置身舶境一 得,可借突然跳入线线的样物将我的带以全赶走了,否则我签作诗 首,比如某从 某种此 游之类的な传读品。

出现在我询问的体物,不应该破除物,是一群毛样群的自免。真想抓几只巨大送给心仪的 MM (我选择的可是男性角色噢),可是兔子边上的大则看实让人讨 块, 免练训练我的抓兔大针, 哼哼, 好在我有先见之明,在游戏的分馆便选择了攻击作的人物,当然是:下丘除二、以鼓鼓快的速度将限, 将这不识时务的家伙十样。 其实我也不是一定要余它,只是它被制两得太通真了,我真怕他扑过来吃了我,余! 杀! 杀!

以在游戏中。这会系殊被发挥得准需尽效。

在唐戏中玩家角色的威长是完全 开放式的。所以能有非常多的选择。 想怎么结就怎么场。这也是 用或进为 与大多数游戏不同的形式 京上等据,我于是决定上强攻的安 原始线。我从开始就选择了为量型。我 加力量。有我的肌肉,还有我手上的大斧。 哪們。你像拿的黏門?

成到《天地之画礁道》的特殊育改就不得不说一下它的背景音乐了。《天地之画 建造》的背景音乐全部都是以中国民乐为主的。古色古香的人物。古色古香的游戏背 祭以及古色古香的背景音乐。这些中国古典儿素都破繁率的约合在了一起。将游戏独 特的《格传现的淋漓尽致。开发公司将游戏背景美丽的非常细腻的同时。也将游戏背 级做的非常宏人,那种力级由今的《概能带给人一种非常被动的情绪。音乐与游戏背 景定美的结合。荷百可以与越龄车辆的相关。

不知不觉已经企断效里特了几天了。等级月的也挺高了。技能也学的差不多 了、于是手种想找人试试 PK 的感觉。打开 PK 系统。选择 PK、系统提示我可以与其 地玩家 PK 了。于是我选择了一个小 MM 作对手。谁让她出现在我的面前呢。没想





在经过了几天与《天地之画魂吧》的接触后、发现这是 数非常适合中国人的 游戏、高申易播的操作。细腻精致的画面,独特的五百条按述有PK系统。这些都是 非常吸引中国玩家的地方。"络楼房" [这些外,这款游戏是由我们中国人自己开发的 游戏、使用了我们中国自己的文化。而且、最重要的是,这款游戏是一款能让你感到 十分满意的游戏、中国国产游戏并不全是垃圾;《尺地凤魂道》缩证则这点:■



# 五双甲板【】键进入礼志台,输入下为代码升 回车获得相应功能:

【题试:有效 PAGAN 提供 A》

# 在游戏主菜单画面中直接输入下列字符串即可

获得相应功能: NORS 'APE FENSENTME

J 舱 不入模式 开封所有任务及集辖内容 大な弾药 採用所有武器 幻影?

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

# 游戏中同时按下【Ctrl】+【Shift】+【C】进入控制台,输入下列代码并 回车获得相应功能(注意区分字母大小写):

放信 2000 元 获得 50000 元 世校貿 二 収礎 移动目标功能升启 移动目标功能工程 移动目标功能美闭 模拟市民变老模式开启 機器印式文金模式十七十 特別 等成自动更新功能开資 辦或自动更新功能开資 發置轉成动作速度为4位工管~8機強 開除戶內模拟为保 例出辦或中可用的經找清單

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗



测试:有效 经编辑部实际测试通过 測域: NA 未经编辑部测试

以任何文本编辑科学+如记事本:tersa.exe 打上亦改文装:NT tarf目录内的avt exe tida又任,在最末尾亦加加下 有字符串;

# 体存此支付, 运行动戏,制一,在四双下按【】键进入控制台, 经六下、代约中担车获得相互功能;

8ren 28 26 30 Chatellerauit M1924 1929

Meyer Me, 11 Magazine BERION Feel Mills 1 Magazine Meyer Great Meyer Mey zar Ayd Kur 4 Nu Mune Shove, . - 13x 4 Nu Vickers 12 7 Bowed Cerridge Beit

Macra Jerk Club
Smatchet is combat Maife
Mistrie is combat Maife
Mistrie is combat Maife
Mistrie is combat Maife
Mistrie is combat Maife
Stunding Air gun Silented
Stunding Air-gun Silented
- 182 A.M. SEAT THE ATTENDED TO THE ATTEN

- 142 & Mm Stem MRISI Silenced Magant 1910 Silenced MRISI Silenced - 1956 & MRISI FAM 1 heavy Mortar Sheil Modium Mortar Sheil Light Mortar Sheil Hedium Mortar Sheil LZ-System Energy Charge TuG-1 Mood Chopping Axe TMD-B
Marlicher-Carcano MJB Magazine
Marlicher-Carcano MJB Magazine
- 375 AM
- 2014 MJB Bagdon Arrow
COL MJB1 Bagdon Arrow
Colk MJB1 "Mig Joe"
Pistol Stunnung Dett
AM
- Sea Devil Rifle Clup
Sea Devil Rifle Clup DShk Soxed Cartridge Belt Flak38 Magazine MG34 Boxed Cartridge Belt Mark of Mire Nine Probe Wire "utter The key Advanced Picklock ŁAM

Fickingk Compressed Gauge Bandage Sulist Estractor

Acetophenetidin Analdesic Tablet Forceps, Abbay Lequid Cardiac Stimsumi First Aid Kit Cardiac and Respiratory Stimulant - 404 - Kit Memoutatic Forceps Achesive Surgical Platter Morphise Insection Fast Memoutatic Zowder Dyrenite Charge LTS - Scoped Energy Jun - 436 & Mg Suomi SMG Drum Magazine - A.S.

Beretta SMG Magazine 457. RMG Panzerklein Repaiding Tool Rifle 33-40 Scopes Rifle Stunning Dart - 466 &30 Prototype 80 468, Prototype 80 Cup LE-System Energy Charge Vickers 12 7 Somed Cartridge Belt Victors 12 / Bored Cartridge Belt Victors 12 / Bored Cartridge Belt Victors 12 / Bored Cartridge Belt - 487, Adp Lewis MkI Magazine

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

# 桌面精灵

■ XPC SS56G/SB83G5 亲密接触

4 1 ten 1 a 1 486 8 21 11 11 1 , s , ', s & c tenter, all district

▶44. 购第二部电脑通常是性非常无聊的事 字电脉性能下足接迫而力,在下片料 章线 缓存,高杂管线等等 神秘 力量的召唤下,吕着主板 ププ CPJ 内在 1 年 第的升级线路 计形部电影用于能信仰;云云穴的光奋之情。 它所带来的手法,只不过都是他所转跃的 但与 XPC 的不期而遇,却令人感受到久违的惊喜 PC 曾经改变了你的生活,而准系统的性能王者 XPC,将再次改变你的 PC 生活。

TT/ 纤巧、典雅,以全铝金属拉丝造型呈现于我们面前的 SS56G 及 SB83G5 这两款 XPC, 代表着浩鑫(Shuttle) 准系统的经典与最新设计理念,其紧凑、简约、前卫的尊 容刹那间夺去了所有关注的目光。以标准5寸设备的宽度,加上标 准显卡的高度及长度,即大致可以衡量其三圈,这样的身材,够辣!

SS56G 采用的有机玻璃透明面板晶莹剔透,金属抛光内六 角螺丝固定四角及设备槽盖板,充分展现了装饰效果的点睛之 妙。前面板设计的精妙之处,还在于配合相应的面板设计与打 印软件,可自行 DIY 前面板图案卡纸,嵌入透明面板与机箱之 间,即可将你的 XPC 打扮成桌面相架: 没想到桌面电脑还有此 等妙用吧……看看这部 CS 王者战队 SK 的主题限量机型,前面 板图塞正是 SK 这几位明星的签名照片。至于磨砂拉丝工艺的 铝制机壳上,则是他们的签名手迹,这是来自不久前 SK 的



2004 中刊215 XPC 从面会,全主为仅有5+1 部於據 NPC 准确的总,是存住内所有的 PC 中 享有这样的某光微。

SS83G5 采用了节色打动产业机步。同时运过了精巧处历藏产面状,但对节也坚腐色打丝钻平属。整体网络协调统一,不需力安装制料的无限或 夏末器主与面板风格协选不同院。 切割可言美国本在内 内部注取工艺的针别处人不吸点静谧直,而中打,用力研,不是国解操市陆丰富下陷人的指 纹或汗渍。

。精湛的制造工艺所带录的精劢外形作确令人一动,19.5 标准 ATX 和箱柜片 象不及 其 - 长妻可称为 截以 XPC, 其主展生 系統成 7 复加 科性文本令人有关的 外 大 而当我们亲手开启 XPC "冷酷" 的全金属外壳,才发现所习惯的一切都被颠覆了。

告鑫专, North XPC 毛形核、茶竹支持、树树栽兰与约600分解、心产于近 胡莉格作为 XPC内部特性的诉求重点。加之主板芯片组能力早已今非昔比,以往需要插满各种 PCI 扩展卡

方能拥有的功能,如今都完全集于主板一身。 先看看这部主流普及机型 SS56G,在浩鑫 FS56 的准系统主板上, 采用了 SiS661FX/SiS963L 芯片组,完全支持 Intel 当 新手堆户\* Preshott 核 P4 为 Celeron D CPU、HT 技术、FSB800、DDR400 内存等技术, 并支持 ATA-133、USB2.0、1394、数字光纤音 ·新输入 输出 伤 1 电道 物有整合图 1 " " " "

FFXI Official Benchmark 2 3DMark03 de enno 3000 3900 2900 3800 2800 2700 3700 3600 2600 2400 3400 2300 3300 3200 1100 2100 2000 3000

与包括机箱、电源 液冷散热器在内的 965PE 系统相比。价格相同的



DX7对下的 Rea 256E.主,基定电影是《广风路 办业所需 对于中意诺尔 3D 布埃雷夫, SS56G 所提 供的 Ultra-AGPII 技术(比 AGP8X 的带宽还要高 1.5 倍),配合 1 条 AGP8X 扩展槽及 1 条 32 位 PC 扩展槽,足以满足外接高性能 3D 显卡及声卡的需求。对此我们以 P4E-2.8GHz / 现代原厂 DDR500 256MB×2 及一片 ATI Radeon 9800SE 在 SS56G 上进行测试,并以同样的配置规格在青云 865PE Proll 丰板上进行主要游戏性能的对比测试,所得的成绩如图。

对于那些迫切需要双通道内存和 SATA (RAID)接口的用户,基于 Intel 最新 915G/ICH6R 芯片组 的 SB83G5 机型,将完全满足你的性能狂想。除了支持 LGA775 针脚高性能 CPU,以及 16X PCI Express 高速 3D 图形卡之外,其板载整合显示芯片 GMA900/DVMT 更具备 DX9 的特性支持,在我们以 PGA775 针脚 Intel P4EE 至轉版 3.4GHz、现代原厂 DDR500 256MB×2 的配置进行的实际测试中,它 不仅可以完整通过 3DMark03 的所有测试并获得 1477 分的成绩, 更在最热门的 3D 网络游戏 ( 天堂 Ⅱ〉中,以画面特效最高的模式下顺畅运行,令人对整合图形芯片的能力刮目相看。

籍内设备托架提供了1个标准5寸、1个标准3寸和1个内藏3寸槽位,适合1只全长光驱和两 只3寸硬盘安装。小小的空间内,电源插线及 ATA/SATA 插线都非常规整的沿框架上设置的卡位及孔 洞延伸到箱内的后部,且 ATA 信号线已经由传统的 80 针排线集束为 10 针宽的 "串线"状态,对于延 伸和改善箱内气流流动大有裨益。

じだがサラシ、タ系は、 対 生台 的状存体系功能と自然で、有根本差异。但在各所有设备接插安 装后,准系统内部看起来真是有些拥挤呢,它能否经受长时间的工作"烤"验?

在现代 PC 体系中, CPU 作为核心热源, 一直是 PC 散热 系统的第三月行 通常许风令散热器, 心意转速风扇来够 ▼走 CPU 导出的热量,但这种局部散热并不能改善箱内环 境温度, 高频 CPU 散发的热量会使机箱内不断升温, 仅凭机箱电 源风扇向外排风远远不够,最后被迫加上机箱背板的外排风扇甚 至前面板内吸风扇,来制造机箱内部一条气流通道。而长期使用 下,硬盘往往也需要加上风扇,确保温度不会超高。这些额外风扇 的加入,最直接的负面影响就是噪音急剧加大,令人不堪其状。

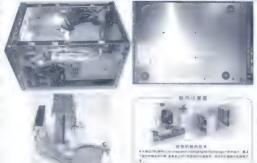
XPC 所拥有的 I.C.E.整体散热专利技术, 凭借热管及智能温控 调速风扇,配合超静音 SilentX 大功率微型电源与散热风道设计, 为高性能配置下的机箱整体静音散热带来了全新解决方案。其核 心就是通过热管(内含液体因受热气化、冷凝及毛细作用循环快速 传导热量 ) 将 CPU 的热量迅速带至箱体后板风孔处的散热片,然 后以身兼 CPU 散热风扇及机箱排风扇双重功用的温控调速风扇, 将热量以"适当的速度"排出箱体。

对于像外接显卡、硬盘、主板芯片组等第二热源, XPC 在机箱 底部和侧面下部均开有风孔,在气密性良好的机箱内,随着后面板 散热孔高速排风而产生负压, 外部冷空气会在负压作用下快速向 机箱内挤入,并带走流经的热源部件所散发的热量。通过开机后用 手试着靠近箱体两侧感受飕飕的冷气流钻入风孔, 以及机箱后部 那强劲的热风在飞速排出,即可对这一散热体系拥有直接的感 知——冷热交换的确相当明显且高效,没有丝毫的拖泥带水。

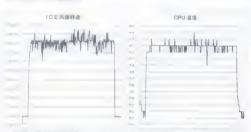
我们在采用了最新 I.C.E. 技术的 SB83G5 上安装了 Nyidia PCX5900 独立显卡,以及高规格 Intel P4EE 至轉版 3.4GHz CPU, 并以2线程运行 SETI 计算程序, 使 CPU 占用率达到 100%。此 后,我们将 SETI 程序执行优先级设为 LOW,在保持后台运行 SETI 程序的同时,执行 3DMark03 的完整测试,目的是在单线程 3D 测 试软件运行的同时将 CPU 保持在 100%全功耗状态。在整个过程 中,以 Hmonitor 测温测速软件记录了 CPU 温度及散热风扇转速 的数据, 得出下列两幅曲线图

SB83G5 的温控调速风扇采用最新的 7 叶片 Shuttle 自有品 牌 DA092225R12U(12V/0.56A),支持 10 段速度设定,风量、转 速和噪音控制协调得非常令人满意。250W 电源的主要指标则为 +12V/16A、+3.3V/18A、+5V/19A, CPU 全工状态连续运行长达 72 小时(室温在每天正午至午后会高达28℃,整整三天没日没夜 啊~~), 最终安全通过烤机且温控记录显示 CPU 最高温度峰值仅 65℃。而我们在 SS56G 上安装了以功耗和发热量著称的 Prescott 核心 P4E-2.8GHz CPU 及 ATI Radeon 9800SE 独立显卡进行了 同样的测试,这款 SS56G v2 版本包括 200W 功率的 SilentX 静音 电源(+12V/10A、+3.3V/10A、+5V/20A),类似 SS83G5 的热管铜 芯散热器及 11 叶片 4 段转速散热风扇,同样它也安全完成了 72 小时烤机测试,不过风扇转速通常在2000~3000转/分,较高的转 速也使相应的平均噪音比 SS83G5 来得為一些。





底物體可逾极的风孔提供了流经设备条附近的冷空气来源,而置后侧的一组风孔则针对 CPU 插槽 河边的高扬主板元件进行散抖。



可以看出。开机后风扇棒速保持在980转左右,加上静音电源的微弱风扇声,整个系统日常运行的噪音 特温度任下。区个"动态平衡"过程,在启动 3DMark 03 的出现一次新的上扬趋势,显主联阵量加大,促进了机能构成,通常可能的上扬趋势,显主联阵量加大,促进了机能构成,也是它已经有一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个一个企业,但是是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但是一个企业,但 /分,成功抑制了升温趋势。注意一下 3DMarx03 测试开始后,温度的阶段性皮切幅度加大, 3DMark03 测试完成后有一小段载入时间,这时的系统功耗(发热量,会暂时降低,而温控调速风隙也顺势 \*## T.

这段时间都在 忙着参与筹划 最新潮的 LAN Party 网聚活动, 但一想 至要把桌脚下那个粗笨 厚重的大机箱搬来搬去。 就先泄了气。更有发烧的 朋友为了搞 LAN Party 还要结合"车友"聚会,



据称是为了电脑的搬动便利,没车的笔者只能望而兴叹了。但随着与 XPC 的朝夕相处,越来越感受到它的高度集成造型,对于改变 PC 生活的意义。 恰好我们拿到了 XPC 的配套便携包之一的双肩背包,这一类似普通旅行 背包的款型被设计为除了包容 XPC 机箱之外,还可以容纳自己用着顺手 的键盘鼠标,哈哈,这比弄个主机绑带拎着上街让人以为要进中关村终电 脑,那可就大不一样了。

然而 XPC 所带来的遐想,远远不止于随行网聚的高性能 PC 伴侣。 宽带时代的客厅影音生活,岂不也正期待着这样一个活跃的精灵从书桌 走广客厅,与竹所完爱的影音设备一起,打造你的全新数字影音生活? 切从 XPC 开始吧 ■(文/PLAY!LAB)

# DX8 低端显卡"杀手"

医迪兰恒进镭姬杀手 9250 加强版评划报告

在如今的显卡市场中, ATI 和 Nvidia 两大广商系的推 . . A' Rajennia I', 1 , Trimit 系列显卡在性能上绝对图众,但价格简样也是很"出 介"。得明思、大多数的消费者并不是发烧发、在他们的心



的确, 旗舰级的显卡往往受到人们更多的关注。然而,真正和普通消费者联系最为紧密的却是中低端产品。用户 关。内可能不是要在则试软件里获得成千上与的分数,他们需要的可能仅仅是花最少的钱,让自己的机器能够运行 主流的 3D 游戏。

在低端市场上, GeForce 4 MX440(以下简称 440)作为 Nyidia 的强力武器, 占据着低端独 立显长市场的较大份额。ATI Radeon 9200(以下简称 9200)作为 440 的一个强有力的竞争对

手, 在硬性, 核构工, 硬件 专持 DX8 的 9200 平疑而先于对于。但是 9200 市场定价略高, 在低端这个对价格很敏感的市场中答得。 今海海子山岸的境地。而其后弟产品 Rageon 9200SF 眼 F 648 t 的显存信息,在许能上相比较 440 又无大大的优势。为了增强低 端市场的占有率, ATI 发布了研发代号为 Rv280 的 Radeon 9250 (以下简称 9250) 显卡。



# 技术规格

	Radeon9250	Radeon9200	Geforce4MA
芯片代号	N 4 3 46	161 50	11.5
核心频率	140/110	, 80 MHz	2705/182
是存领率	200M; 2	400 Mily	+00Ah}z
最有位宽	7.4 ( NH	edito "sgist	64B t 12NB
Direct\ 支持	٧.		
消染管线	4		
制造工艺	**	4 4	15

从上表可以看出,9250 在硬件架构上和9200 设有任何区别,仅仅是在核心频率 下此 9200 略低 由此可以看出,AT 是要相价把 9200 俸龄 降41,用以填补低端硬 件支持 DX8 量卡的空白、而 9200 在 9250 1 市ル后将逐步退出市场

本欠PLAYILAB拿到的是迪兰传进。镭频率手9250 加强板。 ...下简称9250 加强版 众所周知, 走下中进是 ATI 在手内最大密切的合作 商之一, 同时也是最早 名 Radeon 9800 PRO 降至 2000 T内产、商. 其产品 JT 贯 "中最具"对"比单"。

本 200 9250 加爾威尼尼特古蘇亞罕田 7 64MB 128b t 基 · 表 MBGA 封装量存,4 5 纳利,PCB 板整体布线大气而 1 整,并采用证片电容,为 市卡でおきまい着付 「現分的な」。 思卡的報告,電板工提供了多全的 DV D Sub 和 TV-OUT 三种接口 地外、月力 AT 中低端星卡在发热量下 贯 出色,本次的9250加强版只用散热片即可稳定运行,这也为用户提供了一个安静的使用环境。

# ● 实际测试

	硬件环境					
(Pu	Intel Pentium 4 2 88 Prescott					
1 M	ASUS P4P800 (865PE +ICH5)					
内存	Kingston DDR400 512MB					
硬在	ST380011A 120GBytes					
14	NVIDIA GeForce 4 MX 440. 9250 加强版					
_	使件环境					
操作系统	Windows XP Professional 英文版+SP1					
草面分辨率	1024 × 768 × 32 @ 85 Hz					
DirectX	DirectX 9.0c					
	Inte Software Installation Uti ty 5 1 1 1002					
	ATT Display driver 8 04Beta					
,	Nvidia: Forceware Version 60.85					
BESCHEE	DX8 游戏测试					
	DX9 北线附近					

基准测试 3DMark2001SE(DX8.1 综合性能)。

测试设定 分辨率 1024×768,32bit 色深, 全屏抗锯齿关闭, Frame Buffer: Double, Texture Format: Compressed, Z-buffer

Depth: 24bit , Rendering Pipeline: D3D pure Hardware T&L. A tit 神果切下

# DX8 游戏测试

· 1 · 1 · 1 · 1 · 1 软件版本 15中文版 测试场景 Lost Temple

2 (柯林·麦克雷拉力赛 HI) 软件质本 中文下计学等质 测试场景 USA Special Stage 1 / Ford Focus 3. (拉力运动挑战赛) ( RalliSport Challenge )

软件版本 10 测试场册 SAFARI TROPHY SS-2

所有测试中分辨室均力 1024 < 768.32bt 的\*, 电多最高, 并用 FRAPS 软件纪录帧数。测试结果如











# 游戏科技

Game Tech Express 2004 10



# 硬件篇 Hardware

# ■ 瘦身成功、N 记高端新机惊艳登场

诺基王的 9XXX 系列高端商务机型一向以强劲的性能力人称道,继二十年发布了该系列的最新利型 9500 后,诺基亚近日又公布了最新机型 9300。

9300 未完 Symban 7 0S 操作系统和 Series 80 卑菌、支持 GSM GPRS EDGE 等多种无线数视接入 9300 的屏幕采用了 64K 色 TFT 真彩 LCD, 外国 7 辩 差 力 128×128 增素。1 每一 产 章 方 640×200 增素 工 第 上 9300 一点不含糊,支持 MP3、MPEG 4 等多媒体文件 C.播放,同时汽车特 MAP4 POP3 APOP SMTP

MIME SMTP-SSL/TLS、SyncML111 等多种网络协议。80MB 的力量中户均匀,加上通过 MMC 主动主 充氧 2GB 的一毛量存储 ,完全可以 集足任何用 户的需求。本次诺基亚可谓广泛旷取了用户张意见。9300 P体科仅为 132×51×21mm。重量也只有 167 克。如:青维,15亿分表,扩入发下降手

在已经公布的图片中,差基征方出上裁地采用了一幅女性手持9300岁间度平衡力量宣传图片,这是各意味着差基于想通过9300打开目帝语机 型通向时尚女性用户的大门呢?





第二句中: 我们曾力手机的内存容量就一样名,现在这个抱怨将在下久区将丰化大包装 \*\*\* 韩国帝星公司在本月 辛付所 正州王原电信同盟展览会:发布了 - 執力置 1 5GB 硬盘的手机 SPH- v5400

SPH 15400 可以在 CDMA 私 ENDO 逆・功揆运行, 対算 + 用 128・128 像素的 OLED ヤゴ # . バ併け雑変 = 320・240 像素,值是一提的是、除了大车量硬盘外、SPH V5400 还配备了准大的 AV输出口证:1、飞白三叉支进卷,主以之直拉:26 三星の手柱が格一向比較喜足、SPH-15400の下例が、799美元の售が正以いた利用者要求望から歩げ、近年者を 星一向力人诟病的电池特机性能不适是否分为力量硬盘而变得常上加霜。看来惟有 SPH 1,5400 上市后才能知道

# ■ 超酷的充电外套

近此得曾经组织一旬的大湖能失陈吗?经过漫长的等待,如今这梦》套终于开她接受矫定了。这数夫克内置一个大师 能电池版,可以在 2-3 B\*内在基内角电 # 盖, 逐电 # 盒可込 # ほ写 USB 接: 解放革料充电 # 一 現在作品の下車 # PPC MP3 手机和数码相机电量用尽而、环了。 自然之于明七的媚戒。与然,这数一能原改农一的焦点也不便宜,其就 定价格就达到了534.98美元。

不过,说实话,这件衣服还真是给人感觉怪怪的……

在本次游戏科技的结尾,这上笔者在诚的现场 现广大计者十一"血和"决小。与外,严告也是不能为的,十一长假,有 时间别忘了上 www. playgamer. com 游戏科技论坛给笔者提意见哦 ^^■( 文/ 恤水、力)





从上面的测试中可以看出,无论是基准测试,还是 DX8 游戏测试,9250 加强版的性能表 现都要超过对 = 440. 这主要 中于9250 九纬城拥有 4 冬樽素 自安管线 . . 克一整义 優性 Dx8 支持。加上其在价格上的强大竞争力(市场售价约为 450 元左右)和 ATI 显卡一贯具有的在

平面现实和视频回放上的效果优势, 必将成为继 Radeon 9550 之后显卡市 场上又一"兴风作浪"者。

如果您还在为洗择一款低端显卡 而烦恼的话,相信看了本文以后,大家 应该清楚自己的选择了。毕竟,在同等 价位上, 无论是硬件的支持程度还是



(文/PLAY!LAB·任劳任怨的与 & 双眼通红)



■ Tt Giant III 显卡散热组件拼装大挑战

to be an electric review and district the same

# ● 清理装备

療法シ疫,先束看看Tt Gant | 都給我们告备了い公 正反馬莎曰之的创作 散林片,两根甲屬母林 管,正反两块导热块,两组固定扣件,一个散热片正面 11 叶主风扇,一个散热片顶涡轮风扇,一个可安装 在机箱背面 PCI 料片区的风扇转速调节器 "散珠片主风扇",标点速。 海朝风南开关 "一种银写在散 热片,导热硅脂及螺丝、垫圈若干。看到这么一大堆东西,你是否会和我一样想起圣斗士的圣衣?

在着手给我们的显卡穿上"圣衣"前,先让我们仔细看看这些装备都有哪些功能

正反两块导动映通。"两组30定招件着一在2001年5月70日,用根写符管被《复西纬散林片》在写符符经 上,用以快速将显卡核、热量特别到勘片片。 人法散热处安装异尼,上好利用在散热点型气,也一个活量 装后会在鼠卡还反和上方别说:"你开发又横,声散铁片流淌,不明\*\*\* 转一丝(转叉)"。 在脸上疼槽大 就全执了尔琳出,并吸入含含气,基个反常全接色还安装在机箱我自把机位的准束敲片,为广通,作的吊电等了相电。引点样,一下1、一下5个,甚许,却是耐 的家伙们拼装起来呢?



# 拼装大挑战开始





原文法、中在《技术···不知》至此也是,有名域的一类外。我们还是《《《本·····"《有石榴》(GeForce FX) 固,小编狗子基本上是使用蛮力解决的……(手法残忍,此处略过) Giant III 化安装绝对是一个地块。不是用上说四型压触大便多。 。 由中以 《 首片》 医十二编版。 。

图不用说明书安装 Giant III 最终破产,一怒之下决定考倒广大读者,将在下期 なもでは8 T # G-aut III "最重な装一・高き、天時と" 作的示意图最简单 我 就把这套组件送给他"的大话。我们偷偷在此号召各位读者关注下期杂志,再 次给他一个沉重的打击~

失败三次,在偷看说明书后,小编狗子终于将 Giant III 安装完毕。这时才发 版,棉菜矿为200LE 伊外日本 高点 (株) 有数数 (1) 茅草红 (x ) 有人 ( k ) 迷航)(Star Trek)中太空船的家伙拿到LAN Party 上绝对是吸引眼球的东东。



我们可怜的 5700LE

# 小宇宙爆发吧



这样看就更像太空船了

由于5700LE 本版与物層共同質で、取り在は在3D かいビニヤゴ、 リモショウエー、共同エデーデオーサビ 等制散林片500、备:→产注:南、土、大社(11)、广泛特别同国州中村、在土安铁师林然,临村目标"青心下。 5700LE 核心温度仍在 50℃之下 )。

接下来,我们在日本中同样风筝设置点门。 唐3DMan 03、1手枪 李身 对在65 C 1 ,并 图1 PS 物料 数議撃争中利井 急隊以下 20 円に 初して線 さん 主わり 温む しんか ジェーラー・スタージまん

### 以接受的范围内。

最后,我们将这妹可怜的 5700LE 核 - 単立統章 - 250MHz 400MHz - 起発で GeFor a Fi 5700 まっちゃっぱらゃっぱっとっぱる。ヤ 是被熬夜编稿的狗子"勒令"关掉涡轮风扇的……

事实上, 邪恶的狗子最后把这块可怜又可爱的 5700LE 核心 / 显存频 率超至 500MHz/610MHz (GeForce FX 5700Ultra 为 475MHz/900MHz ), 在打开涡轮风扇和主风扇转速最高的情况下能够通过任何运行测试 看 来,这件"圣衣"足以唤醒双敏这块"圣斗士"5700LE的小字宙:

正如本文标题, Tt Giant III 绝对堪称显卡"圣衣",除了性能出众,其 外形更是超具个性。如果你是一个狂热的 DIY 爱好者,相信与其身份匹配 的较高售价 约在 350 元左右 与箱十式 (新风岛等了是毛法(1)1/10年 回这件 "圣衣" 的 ■(图·文/PLAY!LAB)



这就是那个特数高达 9000 的涡轮风扇



造型是不是很酷



# 脱去 Doom3 的美丽外衣

查允 原始財建 Doom3 引擎的基础,这一特性共非新技术,他不得不懂这些。而 Doom3 彻底的使用了动态也有解明技术 Doom3 根本没有过语亲复之一概以 / 约 Doom3 整设计就是如此,还是"人为"的关闭了环境亮度。但请记住一点,我们在 Doom3 中看见的每一样东西都是用实时光源暗亭的。

軟巻神茂三撃が死を『雑会有疑り 环境亮度下熱屋第一个許老テラニア元衰は『いて海家队のムーPLAY LAB 伊井出の屋、かりた海上所以』 不起,在于七净的数量。有一个环境中有多个七净时,就像中自一个中的高度山麓也去被李根多代,能处理好多个也平代的时期的,并不容易。

# ● 超壓贴图技术

首先声明,"超厚"这个说法是笔者恶搞的"

之所以能称之为"超厚",是因为 Doom3 采用了以往游戏中从来没 有过的超多层纹理技术,在最夸张的情况下。Doom3的场景中某个物体 的表面可能被贴上5层以上的纹理——这绝对是一个让人难以置信的数 字:因为以往的游戏一般都采用双层纹理技术、即使在极限情况下也只可 能会有 3 层纹理。这个 Doom 3 究竟 "贴" 了些什么呢, 让我们一起来看 个究竟

标准纹理(NormalMap)是游戏中的基础。和大多数游戏中的技术前 进方向背道而驰, Doom3 的标准纹理并不精致, 甚至可以说是粗糙。而 且,粗糙也就算了,上面还有一些奇怪的色块、条纹什么的,乍一看还真是 觉得不习惯。当然,id 这么做自然是有其目的,这就是 Doom3 引以为傲 的全局内积凹凸贴图技术。

内积凹凸贴图是基于独立象素光照(Per Pixel Lighting)技术的一项 应用。凹凸贴图的概念是不使用几何数据(多边形,十分占用显长,系统 资源),而使用额外的"法线图"来构成物体表面的凹凸感。理论上。"法 线"是垂直于特定平面的向量,用以记录反射光线的角度。内积凹凸贴图 对三角形上的每个像素赋予假的法线,因此反射不是按照真正的多边形 计算,而是根据法线图表面的向量计算出来。最终生成凹凸贴图的效果, 让一块并非真实凹凸的区域看起来有 3D 的感觉。

这一效果的实现需要一层额外的纹理。这层纹理和 NormalMap 不 同,其中记录的不是色彩信息,而是纹理中每一个点的法线方向,如图 1。 最终渲染图形时,根据图中向量提供的方向信息,就可以生成一幅四凸有 動的形式 不得才有中,平周,被使用不致人只有有未进现的污污医疾力发



生变化时(角度、玩家视角、光源 位置等出现变化),就需要根据 "法线图"重新绘制凹凸贴图。

在早期显卡上,上文中我们 提到的重新绘制凹凸贴图的工作 需要靠 CPU 来完成,这明显太慢 了。因此,该技术在早期硬件平台 上并不实用。如何加速这个绘制 过程? 顶点引擎(Vertex Shader)出现了! 顶点引擎用名为"纹 理空间"(Texture Space)的技



女装的光泽纹理

术来完成计算转换,这种运算过程 也称为"个别顶点三维内积" (Per-vertex Dot3-setup), RD FF 谓的 "Dot-3 硬件凹凸贴图"。在 宗整支持顶点引擎的显卡上,整个 重新绘制过程都不需要 CPU. Doom3 就采用了基于顶点引擎的 算法来加快游戏的整体运行效率。

说到这里,已经有了两层纹理 了。下面说第3层,光泽纹理。

光泽纹理可以算是 Doom3 的独创技术了,由于没有已知的理论基 础,PLAY!LAB 只能从游戏中的实际效果来反向推测

准纹理不同,它有了纵横交错的 Matter 1987年

编织效果,用以表现物体表面的 质感,这在 Doom3 中表现细微 之处的效果的确很出色。当用光 源(比如手电)照亮这件衣服的 时候, 衣服不仅会根据内积凹凸 贴图产生以假乱真的褶皱, 还会 根据光泽纹理的编织效果显现衣 服质感,视觉效果非常棒"

根据我们的推测,光泽纹理 的用法是 首先引擎将物体作为 光滑表面进行处理,为避免产生 青一色的金属质感,光泽纹理会 作为表现材质的参考,引擎根据 其中的纹理从物件表面扣除亮 度,形成特殊材质效果,比如图 3、4、5中的线缆表面效果。

说完了光泽纹理,下面是描 述物件本身的最后一层纹 理 一明暗纹理 (因为没有先 例,这个名字是 PLAY!LAB 取 的,历史会记住我们的~)。我们



# 软硬试酪>>>



女装的明暗纹理

仍用剧才的衣服纹理来解释

图 6 就是"明暗纹理"。如果设 有明暗纹理,在同样的光照条件下, 物件的表面亮度都将按照同一标准 计算,而不同光线反射率(譬如金属 和木材) 的材质就必须通过不同的 纹理表现。有了明暗纹理的定义,就 可以让不同的材质放在同一纹理 中。诵讨明暗纹理处理之后,不同材 质的表面将按照不同的反射率计算 寮度,从而在使物件更显真实的前

提下减少多种纹理所带来的帧缓存压力。

以上我们简单的分析了 Doom3 中每一物件自身的 4 层纹理。在这 4 层纹理当中,内积凹凸贴图最为引人注目----般的游戏甚至是演示 Demo,只会在特殊场景才使用凹凸贴图,而 Doom3 竟然采用了全局的 凹凸贴图,从图 7.8 便能看出全局凹凸贴图带给我们的视觉冲击。

其实 Doom3 在运行时,物件表面的纹理数量往往会超过这 4 层,达 到5层甚至更多,这其中的秘密,我们会在后文指出。



.0有内积凹凸贴图的画面

内积凹凸贴图加光泽纹理的完美效果

# 室时阴影的威力

Shadow Volume

打从 Doom3 资料被公布的第一天起, 人们就开始关注这个词汇了。 这个 Shadow Volume 究竟是什么? 注意了,这就是和 Doom3 那几可乱 真的阴影技术相关的重要名词——"阴影锥"! 比较酷一点的说法叫做 "阴影容积",不过反而更难以理解了"



如图 9 这种解 释阴影锥的图片已 经太多太多了。很 名人认为这是一种 跨时代的技术,其 实早在 Quake3 时 代,这种阴影技术 就已经开始使用 了。在 Quake3 中 有3种阳影

第一种是人物脚下一个黑斑,这个其实不能算实时阴影。

第二种是平面阴影(Planar Shadow),它把物体映射在一个平面上, 然后很据光线数据把这个阴影"贴"在它应该在的表面上。这种方法在环 境简单时非常不错,比如球场上的球员阴影。但其缺点在于,被映射的物 体形状越复杂,计算效率越低,且不能把阴影映射在曲面上。

第三种就是 Doom3 所采用的体积阴影技 术,当时因为计算能力限制。只能简单运用在人 物身上,外加场景复杂度不够,所以并未产生惊 人效果。



随着硬件和游戏引擎的飞速发展, 体积阴 影技术终于在 Doom3 引擎上大规模应用,我们 就来看看体积阴影技术究竟有什么秘密

名词解释 体积阴影,测定投影空间式阴影, Volumetric Shadow。该 算法最早于1977年提出,其基本原理是根据光源和遮蔽物的位置关系 计算出场景中会产生阴影的区域,即阴影锥。然后对所有物体进行检测, 以确定其会不会受阴影的影响。这个方法的要点在于,它不是利用"把物 体投影到环境表面"的方式来产生阴影,而是去找出场景中有哪些像素 是在阳影中。

如图 10,我们可以做个实验 拿一个小球,正对光源(比如一盏台 灯)。光线是向四面八方直线传播的,既然小球不透光,那么小球必然会 在挡住朝小球方向的光线。在小球的逆光面形成一个锥形的无光线区域。 也就是阴影锥。很明显的,只要任何物体或物体的部分位于这个区域以 内,就会处在阴影之中。

现在我们深入一些,假设有一个已经绘制完成的 3D 场景,因为使用 Z轴缓冲(Zbuffer,用以表现场景的深度)的关系,对每一个像素而言都 有一个 7 值, 即表示该像素和观察者的距离的值。假设现在有一个三角形 物体,把阴影投射到这个场景中,并画出这个物体的阴影锥。因为物体是 一个三角形,所以它的阴影锥也是一个三角锥。那么,要如何知道场景中 有哪些像素会受这个阴影锥的影响,从而处在阴影内呢?

其实方法很简单 想象许多射线,由观察者射向每个像素。如果射线 和阴影锥完全没有交集。它所对应的像素当然就不会受阴影锥影响。就不 会处于阴影中。不过,即使是射线和阴影锥有交集,并不一定表示该射线

对应的像素就一定受阴影锥 影响, 因为射线可能会穿越 阳影锥。所以,只有在射线射 A 阳景维广后, 在高开阳影 锥之前母遇到其对气的傳素 时, 才表示这个像素和受阴 影锥影响,处于阴影之中。



我们以图 11 来讲解这 几种不同的情形

图中的(1)和(2)都是面对观察者的面,它们所涵盖的像素,是"射 线会射入阴影锥"的像素。而(3)是背对观察者的面,它所涵盖的像素是 "射线会离开阴影锥"的像素。所以,会受阴影锥影响,处于阴影中的像 素,就是(1)+(2)-(3)的那些像素,也就是阴影所在的位置。

要怎么在 3D 绘图中,得到(1)+(2)-(3)的结果呢? 这就需要 OpenGL 的模板缓冲区(Stencil Buffer)。OpenGL 的模板缓冲区可以让 显卡进行"加1"和"减1"的计算。所以,只要把模板缓冲区设定成在绘 制(1)和(2)的面时, 计模板缓冲区加1, 而在绘制(3)的面时, 计模板 缓冲区减1。这样一来,在绘制完(1)至(3)时,那些模板值不为0的像 素就是阴影了。最后,把所有模板不为0的像素亮度降低,就可以达到绘 制阴影的效果。

体积阴影最主要的缺点是在于它过于复杂。要做出有效率的"阴影 锥",需要对物体做相当麻烦的处理,基本上就是要找出物体在某个方向





体和阻影把水管的影子投射了下来

的"外缘"(Silhouette)。这需要花费相当的显卡核心处理时间。另外,为 所有的物体绘制出阴影锥,需要耗费相当大的填充率、显存带宽甚至是 CPU 占用率——这显然不适合需要一定帧数率的 Doom3。

# 那么,我们就要看看 Doom3 是怎样加速阴影生成的。

没错, 又是 Vertex Shader! 顶点引擎的可编程特性可以让牛成 Shadow Volume 的工作由显卡核心完成,这样可以大幅度减轻 CPU 的 运算负担。与此同时,借助顶点引擎的寄存器组,连数据的来回传输都省 略了,这样就可以带来惊人的速度提升。

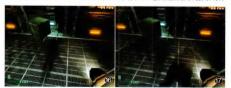
此外还有 Ultra Shadow 技术。它是 NVIDIA 在 NV35 以后的 GPU 中 增加的功能,关于此技术对提升 Doom3 运行效能的作用在本杂志今年第 6期 GeForce 6显卡分析文章中有详细介绍,这里就不复述了。不过, Doom3 默认并未开启 Ultra Shadow 技术,我们可以在 Doom3 安装目录 下的 Doomconfig 文件中加入 "set r\_usedepthboundstest 1" 语句来开 启 Doom3 对 Ultra Shadow 技术的支持。不过,使用 NV35 以下 GPU 的 用户就不要做无意义的尝试了。

值得一提的是, Ultra Shadow 技术是开放的, 所以有可能会有其它厂 商采用。当然,这其中很多优化特性依靠软件也可以执行,仅仅速度的提 升不如 GPU 直接参干那么明显罢了。

# Doom3 的小把戏

# 阴影中的猫腻。

看到 Doom3 的画面,不赞叹逼真的阴影效果是不可能的。但是仔细 观察场景,有趣的现象就会发生:原来 Doom3 引以为傲的阴影效果并非 全为即时生成的,固定阴影(Lightmap)技术在Doom3中仍然大面积的 被使用。Doom3的实时阴影是有着显著特征的:首先是阴影很硬,没有伴



关闭阴影效果就可以找到 LightMap 了

只有混合阴影才能接近完美

影:其次是影深单一,层次感不够丰富。多种阴影合理的混合使用,才最终 构成了 Doom3 惊人的完美阴影效果 因此,凡是我们在 Doom3 中看见 的柔和细腻的影子必然不是实时生成的。从图 16、17 很容易看出混合阴 影所带来的效果才是最好的。

# 再来点儿恐怖的。

Doom3 里的血可是无处不在,尤其是到了游戏后期,墙上,地上,天 花板上,到处都是血迹。天哪,这些血迹可都是实时生成的——你看,当你 射击怪物时,怪物的血就会四溅开来,Doom3 引擎好厉害,竟然能渲染这 么多血的效果

呵呵,别傻了,怎么可能会 有如此强大的引擎呢? Doom3 中,怪物的血的确是实时的,可 是地上墙上的血迹可就是靠贴 图生成的了。如图 18, 当我们诵 过修改游戏配置文件关闭了游 戏的血腥效果之后(也会提升 一点速度),游戏中墙壁上的血 迹依旧存在! Doom3 通过很巧 妙的"小骗局",让怪物溅出的 血和固有的血迹融为一体,带给



我们已经关闭了血的效果了哦

玩家更生动的感官刺激。 Doom3 中人物会动的眼 其实眼睛的转动只是其

睛是怎么做出来的?

看看后面的影子,想想精确命中的原理吧

一,Doom3 中还有会动的嘴巴

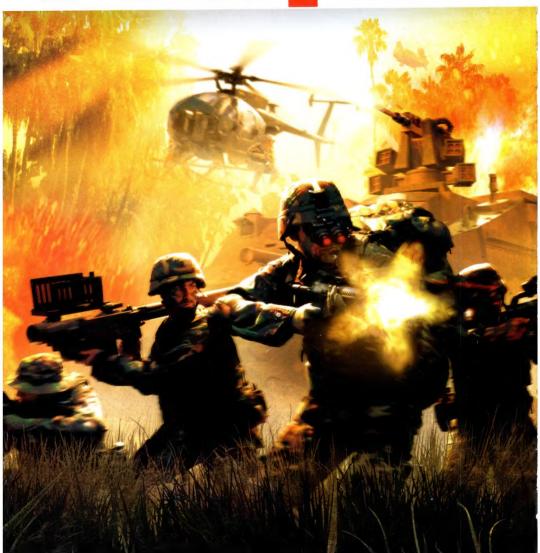
等一系列细节。其实 Doom3 中的人物眼球并不是会转动的球体,只是眼 睛位置上的瞳孔纹理会跟随着视觉焦点变化位置而已, 其他的细节效果 也是近似的道理。

最后要提到游戏物理引擎的一个新技术——精确单位像素击中 (Per-pixel Hit Accuracy)。其他射击游戏的命中模型都是设计成一块块 像盒子似的,被称为包围盒碰撞检测,在游戏中容易出现瞄准离敌人身体 很接近的地方也能"击中"敌人身体的情况。但是由于 Doom3 使用了精 确单位像素击中技术,在游戏中你可以看见一枚火箭弹从敌人胳膊下飞 过的画面。这在多人游戏中体现得尤为明显——如此一来,对玩家的枪法 就要求更高,菜鸟的存活几率也会得到提高~

那么这种命中模型是怎么实现的?仔细动脑筋,我们前文说到了实时 阴影技术,玄机就在其中:如图 19,当我们用手电照射怪物,我们可爱的 怪物背后就成了一个阴影锥,不是么?好了,这样我们的子弹就会像光线 一样被处理,精密的命中模型秘密就是这样了。谢谢我们可爱的怪物用身 体来为我们的讲解做例子, 同时谢谢为完成本篇文章而在笔者机器上的 Doom3 中一次次冤死的怪物们 ~■(文/PLAY!LAB·游戏引擎研究部)

编者的话:一直以来,小编狗子都希望"软硬武略"能提供玩得更好、更酷的方 法给各位玩家,同时还能让大家学到一些有意思的知识——所谓寓数干乐嘛,因此, 当本文主要作者 FXCarl 提出这个策划时, 狗子板力支持, 并调动 PLAY! LAB 全体测 试员参与本文的资料搜集。因为我们觉得,知道一个游戏好,还要知道这个游戏好在 哪里,同时希望本文能给您带来时游戏引擎的认识——哪怕是增添一点和朋友的谈 资也好。^^

# THE STATE OF THE SELX





3D运算的 重新定义 目前AGP的带宽已经严重限制了游戏的发展,而PCI EXPRESS"使用户可以体验完全不同的游戏速度和精细画面。此外,高清晰度的电视播放、编辑也需要PCI EXPRESS"的支持。

极致的性能

基于真正的PCI EXPRESS"技术的显卡能提供给你两倍于AGP总线芯片的性能,高达4GB,足以击溃任何电影级别的效能挑战。

权威的构架

ATI通过一颗芯片实现真正的PCI EXPRESS"架构。只有拥有正宗PCI EXPRESS"技术的ATI芯片才能带给您全新的视觉体验。



ATI PCI Express 桌面显示芯片

AT Radeoni

AT REDEON!

ATT REDECTION

ATI PCI Express 移动显示芯片

ATT MOBILITY VIII

ATI PCI Express 专业显示芯片

MFIREGL



# PHANTASY START ONLINE 梦幻之星在线蓝色脉冲



《梦幻之星在线:蓝色脉冲》玩家短信俱乐部成立了, 联通用户发送PS到9190.移动用户发送PS到169963即可加 入PSOBB玩家短信俱乐部.随时随地得到最新的游戏咨询, 攻关秘籍,与其它玩家分享互动快乐(完全免费) 另外,内测期间联通用户发送P到9190,移动用户发送

P到169963,还可免费获得《梦幻之星在线》内测帐号(

限量三千,先发先得)。

WWW.PSOBB.COM/CN

客服电话:021-62489000 客服信箱 CS@PSOBB.COM.CN



